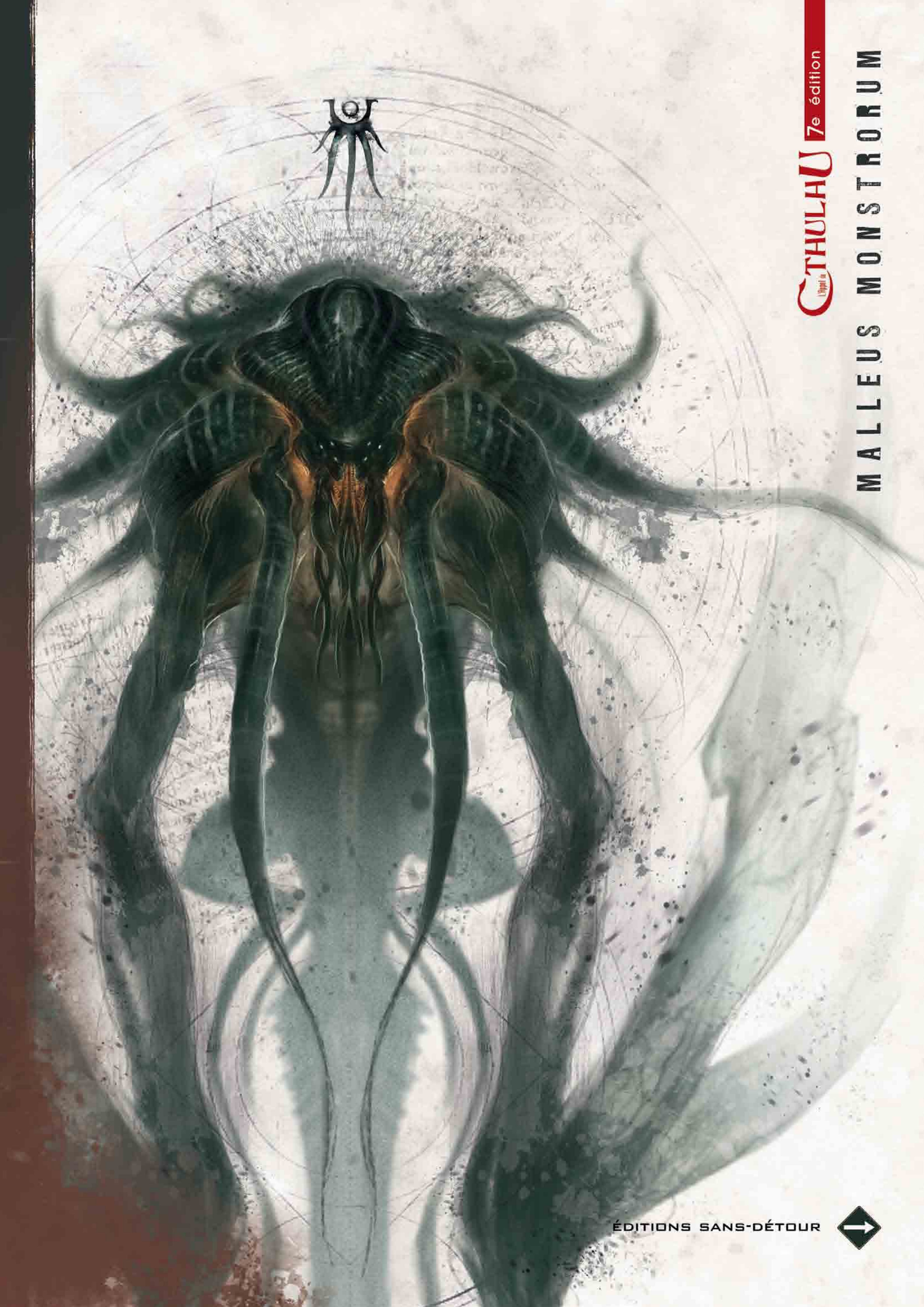

L'Appel de Cthulhu
7e édition
MALLEUS MONSTRORUM
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

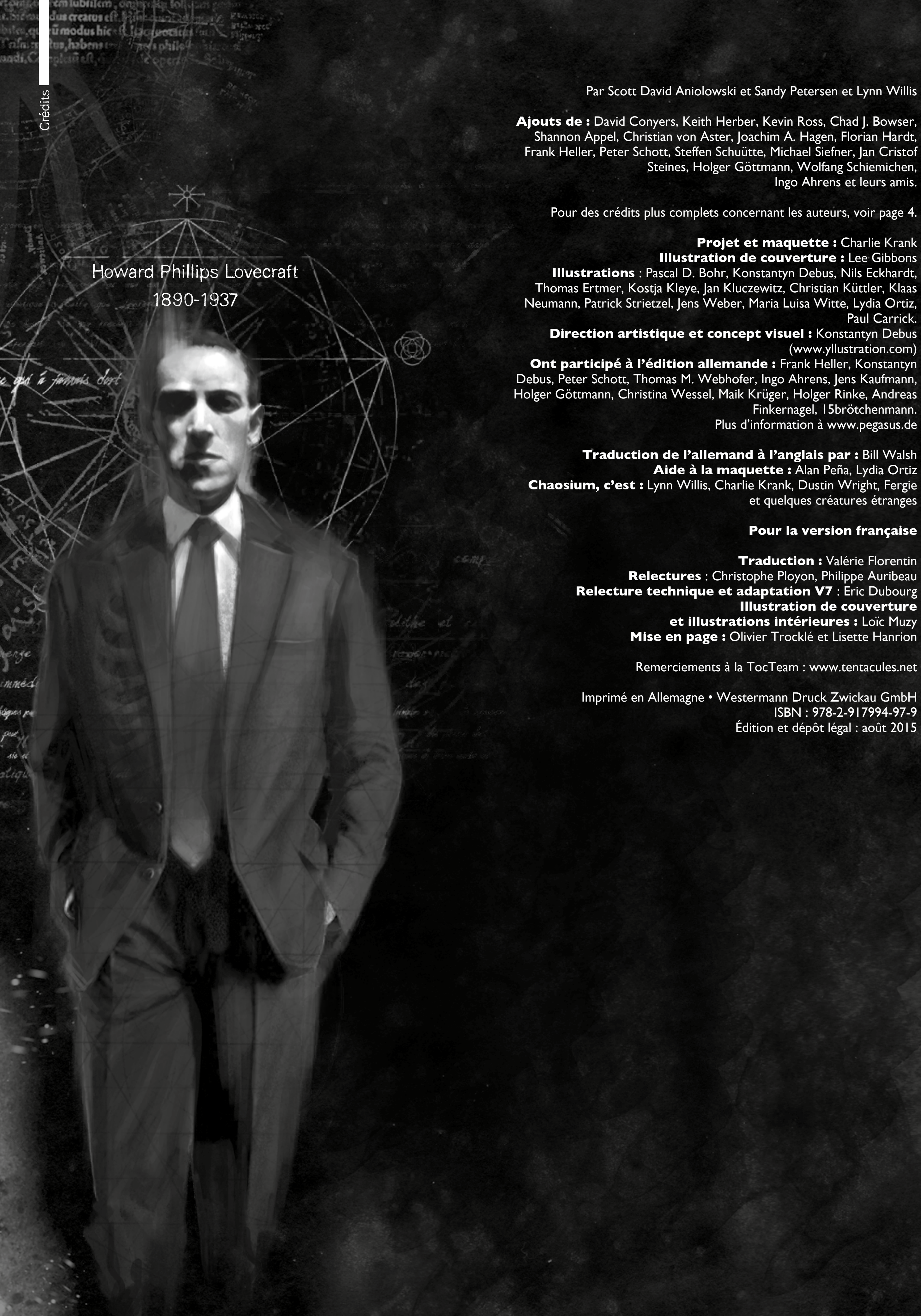
MALLEUS MONSTRORUM

Créatures, Dieux & Savoirs interdits

Édition étendue en 380 entrées

Par Scott David Aniolowski,
Sandy Petersen et Lynn Willis

Editions Sans-Detour



Par Scott David Aniolowski et Sandy Petersen et Lynn Willis

Ajouts de : David Conyers, Keith Herber, Kevin Ross, Chad J. Bowser, Shannon Appel, Christian von Aster, Joachim A. Hagen, Florian Hardt, Frank Heller, Peter Schott, Steffen Schuütte, Michael Siefner, Jan Cristof Steines, Holger Göttmann, Wolfang Schiemichen, Ingo Ahrens et leurs amis.

Pour des crédits plus complets concernant les auteurs, voir page 4.

Projet et maquette : Charlie Krank
Illustration de couverture : Lee Gibbons
Illustrations : Pascal D. Bohr, Konstantyn Debus, Nils Eckhardt, Thomas Ertmer, Kostja Kleye, Jan Kluczewitz, Christian Küttler, Klaas Neumann, Patrick Strietzel, Jens Weber, Maria Luisa Witte, Lydia Ortiz, Paul Carrick.
Direction artistique et concept visuel : Konstantyn Debus (www.yllustration.com)
Ont participé à l'édition allemande : Frank Heller, Konstantyn Debus, Peter Schott, Thomas M. Webhofer, Ingo Ahrens, Jens Kaufmann, Holger Göttmann, Christina Wessel, Maik Krüger, Holger Rinke, Andreas Finkernagel, 15brötchenmann.
Plus d'information à www.pegasus.de

Traduction de l'allemand à l'anglais par : Bill Walsh
Aide à la maquette : Alan Peña, Lydia Ortiz
Chaosium, c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et quelques créatures étranges

Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin
Relectures : Christophe Ployon, Philippe Auribeau
Relecture technique et adaptation V7 : Eric Dubourg
Illustration de couverture et illustrations intérieures : Loïc Muzy
Mise en page : Olivier Trocklé et Lisette Hanrion

Remerciements à la TocTeam : www.tentacules.net

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-97-9
Édition et dépôt légal : août 2015

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Un récapitulatif de ce qui va suivre.
Prenez garde.
Vous ne pourrez plus oublier ce que vous aurez appris.

Crédits complets

Scott David Aniolowski : Aforgomon, Aihais, alligators, Anciens, Aphoom Zhah, Baoht Z'uqqa-Mogg (Grimrock Isle from Triad Entertainments), bêtes du typhon, Bonhomme Tic-Toc, chevaux de l'invisible sont inspirés par et basés sur les descriptions et caractéristiques indiquées par A.J. Bradbury ("The Horse of the Invisible," dans *White Dwarf)*, Chose des neiges, Cthylla, Cxaxukluth, Cynothoglys, Death-Walker, Démon noir, Dévoreur venu de loin, Dieu du Flux Rouge, Dieu sans visage, Dieu vert, Dieux Très Anciens inférieurs, élans, élèves des Anciens, enfants d'Abhoth, enfants du Dieu vert, enfants d'Y'golonac, enfants de Yig, engeance d'Ubbo-Sathla, équation Kruschtya, fantômes d'Ib, frères d'Eihort, (avec Lynn Willis), froids, Fthagghua, gardiens des cristalliseurs de rêves, gardien des lentilles lunaires, Ghizguth, Ghroth, Gnophkehs, gnomes de Goatswood, Gog-Hoor, golems, (avec Stéphane Gesbert dans *Cthulhu Dark Ages*) gof 'nn hupadgh, Grand dieu Pan, grands frères de Chaugnar Faugn, Groth-golka, Habitants de L'gy'hx, Habitants de S'glhuo, Habitants de Yekub (Sacraments of Evil), Habitants des ténèbres, Habitants des profondeurs, Han, Homme cornu, hommes-arbres de M'bwa, Hommes-martes, Homme noir, Hydre, hyènes, Hyperboréens, Hziulquoigmnzhah, Iod, Jack O'Lantern, Juk-Shabb (*Sacraments of Evil*), Kassogtha, Kokopelli, Kr'nk, Kthanid, larves d'Hastur, larves d'Othuyeg, larves des vents, (avec Stéphane Gesbert dans *Cthulhu Dark Ages*) Lilith, Lloigor, Lrogg, Madame Yi, Mana-Yood-Sushai & Skarl, M'bwa, mégalodon, miri nigri, M'nagalah, monstres des lacs, Mordiggian, M'Tlblys, niothkorghai, (avec Kevin A. Ross) Notre Dame des Chagrins, Nug & Yeb, orques, Ossadagowah, Othuum, Othuyeg, ours (grizzly & polaires), Parasites spirituels, Pêcheurs de l'extérieur, peuple de K'n-yan, Peuple porcin, Pharol, pieuvres, piranhas, plantes carnivores, Q'yth-az, requins, Rhan-Tegoth (à votre porte), Rlim Shaikorth, Saaitii, sasquatch, scorpions, seigneurs shoggoths (basés sur le M. Shiny de LynnWillis), Set, shaggai, Shugoran, suppôts d'Othuum, Tawil at'Umr, Thoth, Tru'nembra, Ubb, Ubbo-Sathla, Un Million de Favoris, Ut'ulls-Hr'ehr, Voormis, Voors, Vorvadoss, Vulthoom, Wailing Writher (*Escape from Innsmouth*), wendigo, Wicker Man, X-2634, Xada-Hgla, habitants d'Yaddith, Yad-Thaddag, Ycnágnnisssz, Yegg-ha, zarr, Zathog, Zoth Syra, Zstylzhemgni et zy'tl q'ae.

Sandy Petersen : Autres dieux inférieurs, Azathoth, Bast, bêtes lunaires, Byakhee, chiens de Tindalos, Choses très anciennes, chthoniens, Cthugha, Cthulhu, Dagon & Hydra, Daoloth, dholes, êtres de Xiclotl, êtres d'Ib, ghasts, Glaaki, goules, gnoph-keh, Grande race de Yith, gugs, Habitants des sables, Hagarg Ryonis, Hastur, hommes de Leng, horreurs chasseresses, insectes de Shaggai, Ithaqua, Karakal, Kurpannga, larve difforme de Tsathoggua, larves stellaires de Cthulhu, Lobon, maigres bêtes de la nuit, Messager des Anciens (*Shadows of Yog-Sothoth*), mi-go, Nath-Horthath, Nodens, Nyarlathotep, Nyogtha, Peuple serpent, polypes volants, Profonds, serviteurs de Glaaki, serviteurs des Autres dieux, shantaks, shoggoths, Shub-Niggurath, Shudde M'ell, sombres rejetons de Shub-Niggurath, Tamash, Tsathoggua, Traînards dimensionnels, vampires de feu, vampires stellaires, Ver qui marche (*Shadows of Yog-Sothoth*), Y'golonac, Yig, Yog-Sothoth, Zo-Kalar, zoogs.

Ajouts par Marion Anderson : petesouchi, hippopotames et chacals (*The Cairo Guidebook*). **Marion Anderson and Phil Anderson :** larves de Dho (*Fearful Passages*). **Bruce Ballon :** Isis, lumière sacrée, seigneurs de Tindalos, Mh'ithrha, hybrides de Tindalos (*Unseen Masters*). **Bill Barton :** Chaugnar Faugn (*Curse of the Chthonians*), martiens et machines de guerre martiennes (*Cthulhu by Gaslight*). **Fred Behrendt :** desh (*Adventures in Arkham Country*), voyageurs. **Chad J. Bowser :** Hastalÿk, Idh-yaa, Lam, Nctosa & Nctolhu, danseurs diaphanes (gagnant du grand prix du concours Halloween Malleus Monstrorum de Chaosium), Yomagn'tho. **John Carnahan :** chasseurs spectraux (*Shadows of Yog-Sothoth*). **David Conyers :** Lion noir, gyaa-yothn, lumens, rôdeur dans le basin céleste, Horreur flottante, Hôte, Nyarlatophis, les choses et les triffids. **Alan K. Crandall :** Abhoth, Atlach-Nacha, Cyaegha, Zhar & Zoth-Ommog. **Günther Dambachmair :** Flamme vivante d'un noir profond (*Worlds of Cthulhu Issue 1*). **John Diaper, Bob Gallagher, Steve Rawling et Ed Wimble :** bassin d'ombre (*The Arkham Evil*). **Larry DiTillio et LynnWillis :** Pharaon noir, Vent noir, Femme boursouflée, Chakota, enfants du Sphinx & shoggoth-twsha (*Masks of Nyarlathotep*); (avec Scott David Aniolowski) Dhyighash, Glagga, L'ysh, Nour, Pr'ktha, Shinjh, Thahash, Urafty, Yko, petit rampant (*Masks of Nyarlathotep*). **Michael Dziesinski :** Lama d'émeraude et Aku-Shin Kage (*Secrets of Japan*). **Mark Eley :** les gardiens (*Dwellers in Shadow* from Triad Entertainments). **Charles et Janyce Engan :** Animiculi (*Beyond the Mountains of Madness*). **E. S. Erkes :** alskali (*Pursuit to Kadath from Theatre of the Mind Enterprises*). **Clifton Ganyard :** adumbralis, B'Moth, Sebek, larves de l'Abysse verte. **Stéphane Gesbert :** sombres (*Cthulhu Dark Ages*), Magnum Innominandum. **Geoff Gillan :** Effigie de Hate (*Tales of the Miskatonic Valley*) et les Décharnés (*Horror on the Orient Express*). **Sheldon Gillett :** frères inférieurs de Chaugnar Faugn (*Horror's Heart*). **Ed Gore :** people rat (*Shadows of Yog-Sothoth*). **David Hallett (avec Scott David Aniolowski) :** home-vert (*Dark Designs*). **William Hamblin (avec Scott David Aniolowski) :** horreur squelettique (*Curse of the Chthonians*). **Keith Herber :** filles d'Atlach-Nacha (*Spawn of Azathoth*), la Bête (*Fungi from Yuggoth*), l'Appel de Cthulhu (*The Keeper's Companion*), Ghadamon (H.P. Lovecraft's *Dreamlands*), Celui qui hante les ombres, Quachil Uttaus (H.P. Lovecraft's *Arkham*), people reptilien, Robigus (H.P. Lovecraft's *Dreamlands*) et les effroyables possesseurs (*Cthulhu Now*); (avec Erik Herber & David Conyers) larves de Yig. **Robert Horowitz :** homes-poussières (deuxième place du concours Halloween Malleus Monstrorum de Chaosium). **Kevin W. Jacklin :** Vibur (*Dark Designs*). **Sam Johnson (avec Scott David Aniolowski) :** Tezcatlipoca (*A Resection of Time*). **J. Todd Kingrea :** fils de Tsathoggua et xo tl'mi-go. **Doug Lyons :** plantes infernales (*Terror from the Stars*), suppôts de Cthulhu et le Démon noir (*The Great Old Ones*). Wesley **Martin (and Scott David Aniolowski) :** serpents d'Amérique du Nord (*Mansions of Madness*). **Randy McCall :** Arwassa & proto-shoggoths (*The Asylum & Other Tales*), rampants (*Shadows of Yog-Sothoth*). **Kurt Miller :** larves de Nyogtha (*Fatal Experiments*). **Jeff Moeller :** Shabbith-Ka (*The Unspeakable Oath* #8/9 from Pagan Publishing). **Bruce L. Priddy :** Père-de-tous-les-Requins. **Glenn Rahman :** lloigor & Ghatanothoa. **Kevin A. Ross :** Bugg-Shash, Byatis, chose nuageuse (*End of the World* from Triad Entertainments), profonds hybrides, Signe Jaune et Eihort (*The Great Old Ones*), (avec Scott David Aniolowski) gof 'nn hupadgh Shub-Niggurath et Celui qui Marche derrière les Rangs (*The Unspeakable Oath* #8/9 from Pagan Publishing), Gol-goroth, ny'ghan grii, larves des autres dieux, (avec Scott David Aniolowski) la Reine en Rouge (*Stark Raving Mad! Ten Years of Call of Cthulhu* from Pagan Publishing), (avec Stéphane Gesbert dans *Cthulhu Dark Ages*) le people serpent dégénéré/les vers de terre, dévoreurs d'espace, Mère des étoiles (H.P. Lovecraft's *Kingsport*), les pilleurs de tombe, Tulzscha (H.P. Lovecraft's *Kingsport*), yuggs, Zu-che-quon. **Marcus L. Rowland :** trolls (*Nightmare in Norway*). **Brian Sammons :** nagaae et tunneliers souterrains (*The Keeper's Companion 2*). **Justin Schmid :** barracudas, sargasses sombres, murènes, pastenagues (*The Bermuda Triangle*). **Steffen Schütte :** Taureau noir (*Im Zeichen des Stiers*). **Michael Siefener (avec Scott David Aniolowski) :** vils champignons (*Beschwörungen*). **Gary Sumpter :** noirceur des étoiles (*The King of Chicago*), enfants du vent, Ythogtha. **Michael Szymanski :** Chorazin (*Cthulhu Now*) et Yidhra. **Peter Tamlyn, et autres :** gn'icht tyaacht (*Green and Pleasant Land* from Games Workshop). **G.W. Thomas (avec Lynn Willis) :** Gloon et les serviteurs de Gloon (*Cthulhu Now*). **John Tynes (avec Garrie Hall et Monte Cook) :** les terreurs de l'au-delà/parasites astraux (tire de *The Golden Dawn* de Pagan Publishing et de *Call of Cthulhu D20* de Wizards of the Coast). **Fred Van Lente (avec Scott David Aniolowski) :** Baron Samedi (*The New Orleans Guidebook*). **Richard Watts :** la Mère du Pus (*Dead Reckonings*). **Chris Williams :** Ariel, brume rampante, Mnomquah, N'tse-Kaambl, Oorn, la Chose au Masque jaune (H.P. Lovecraft's *Dreamlands*). **Lynn Willis :** M. Shiny (*At Your Door*). **Ian Winterton (avec Scott David Aniolowski) :** Pazzuzu (*Last Rites*).

Copyright

DÉDICACE

J'aimerais dédicacer ce livre à ceux qui ont fait partie de mon groupe et de ma campagne *L'Appel de Cthulhu* qui a duré quinze ans.
Au fil des ans, les joueurs sont venus et sont repartis et nous avons connu de nombreuses aventures ensemble (dont certaines ont été publiées). Mes scénarios n'étaient pas toujours aussi réussis que je l'aurais souhaité, mais certains ont vraiment effrayé certains joueurs et ce sont des moments que je chéris encore. Les principaux joueurs de mon groupe de *L'Appel de Cthulhu* auxquels je dois tant sont : Amy Adkins, Steve Aniolowski, Karen Beningo, Tim Bush, Will Ehgoetz, Clif Ganyard, Paula Ganyard, Paula Garlock, Greg Gerstung, Brian Hutchens, Nathan Hutchings, Bill Koonz, Mike Lesner, Lisa Leverock, Dan Long, Scott Mawhiney, Mike Szymanski, Rob Watkins et Greg Zuba. C'était il y a longtemps et il y a eu beaucoup de monde. Je suis donc sûr d'avoir oublié certains noms : je tiens à m'en excuser auprès de ces personnes.



Avant-propos

En préparant ce livre, j'ai consulté toutes les publications professionnelles concernant *L'Appel de Cthulhu*, en quête de nouveaux monstres ou dieux. J'ai également lu plusieurs livres obscurs concernant le Mythe. Vous trouverez donc dans ce livre le regroupement le plus exhaustif possible de tous les dieux et monstres créés jusqu'à ce jour pour *L'Appel de Cthulhu*. Vous y trouverez toutes les créatures du livre de base, la plupart de celle du *Creature Companion* (publié précédemment sous le nom de *Ye Booke of Monstres I* et *Ye Booke of Monstres II*), beaucoup de celles qui ont été publiées dans des scénarios récents, une sélection tirée de *Complete Dreamlands* et de *Secrets of Japan* et de nombreuses autres encore qui ne se trouvent que dans ce livre.

Les entrées concernant la plupart des créatures et déités ont été modifiées, éditées, mises à jour ou corrigées au minimum. La plupart de ces changements ou ajouts sont si subtils qu'ils passeront inaperçus et aucun n'affecte ou ne contredit l'apparence ou l'utilisation de la créature telles qu'elles avaient été précédemment décrites. Quelques créatures ont été considérablement enrichies. Le Mi-Go, les Habitants des Sables, le Nioth-Korghai, le Wendigo et les Tcho-Tchos sont de ceux qui ont été le plus modifiés.

Les gardiens débutants et ceux qui découvrent Lovecraft ou le Mythe de Cthulhu pourraient être dépassés par le grand nombre d'entités. Même les gardiens expérimentés et les passionnés du Mythe pourraient avoir une ou deux surprises. Quelques créatures qui ne sont pas spécifiques au Mythe de Cthulhu ont été trouvées et incluses pour le plaisir, et parce qu'elles sont lovecraftiennes par nature. Après tout, le Mythe est subjectif et tous les gardiens et lecteurs auront leur idée propre sur ce qui fait partie ou non de cette mythologie artificielle collective toujours croissante que nous appelons Mythe de Cthulhu. Utilisez, ignorez ou modifiez les entrées pour qu'elles correspondent à vos campagnes et vos idées.

Ce projet est un travail passionné et j'espère que chaque lecteur, même les gardiens avisés et les passionnés de longue date, y trouveront quelque chose de nouveau et d'intéressant. Je n'aurais jamais pu écrire et rassembler toutes ces entrées seul et une liste de crédits et de copyrights se trouve dans ce livre. Je remercie Lynn Willis, qui m'a été d'une aide précieuse en me fournissant les pages manuscrites dont j'avais besoin en plus de m'avoir suggéré l'idée du projet. Je remercie Frank Heller et Pegasus pour le titre parfait et pour leur magnifique édition allemande du *Creature Companion* qui a servi d'inspiration à ce volume (et dont nous avons volé le titre !), Bill Walsh pour avoir traduit le texte allemand en anglais (je suis désolé de ne pas avoir eu de place pour en mettre plus de passages). Merci à David Conyers qui a écrit un grand nombre de nouvelles entrées. Merci à tous ceux qui ont participé au concours Halloween Malleus Monstrorum de Chaosium et plus particulièrement à nos trois vainqueurs : en troisième place Robert Horowitz pour ses Hommes-Poussière, en deuxième place Bruce L. Priddy pour son Père-de-tous-les-Requins et en première place Chad J. Bowser pour ses Danseurs Diaphanes. Je dois mentionner l'*Encyclopedia Cthulhiana* de Daniel Harm car elle m'a été d'une aide précieuse, de même que *The Keeper's List of Lists* de Brian Sammons, tirée du *Keeper's Companion 2*. Enfin, je remercie du fond du cœur tous les auteurs merveilleux – de jeux et de romans – pour leurs créations monstrueuses et leurs ajouts au Mythe de Cthulhu.

J'espère que tout le monde aimera ma horde d'horreurs. Peut-être que les astres sont enfin propices !

Je vous souhaite d'horribles rêves,
Scott David Aniolowski
Halloween 2004

A PROPOS DES TERRES ONIRIQUES

Dans cet ouvrage, vous rencontrerez fréquemment le terme « Terres oniriques » au lieu de « Contrées du Rêve » (Cf. LdB 7e édition p. 426). Ce choix est volontaire car soyez libre d'appeler cet univers comme bon vous semble… Contrées du Rêve, Terres oniriques, Pays des songes… laissez courir votre imagination pour décrire ce déroutant univers, ou plutôt ces univers, à vos investigateurs.

L'équipe de Sans-Détour

Introduction

Les entrées sont en ordre alphabétique, généralement regroupées par mot-clef, ainsi vous trouverez les Chiens de Tindalos à T, comme Tindalos, Chiens de. La forme exacte des entités se trouve dans l'encart des déités et monstres, au début de chaque section. Les entrées sont également classifiées selon une hiérarchie possible du Mythe.
La liste des espèces de serviteurs pour une même déité n'empêche pas qu'ils soient utilisés indépendamment ou qu'ils servent une autre déité.
Pour que cela soit plus simple, le terme *déité* est utilisé dans cette introduction pour référer aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens, aux Supérieurs, aux Dieux Très Anciens et aux Avatars.

LA CLASSIFICATION DES CRÉATURES

Les créatures du Mythe sont réparties en quatre catégories : les animaux fabuleux, les races indépendantes, les serviteurs et les entités uniques. Toutes ces classifications ne sont pas reprises ici.

Les animaux fabuleux

Les animaux fabuleux sont des êtres enchantés ou mystiques tirées des légendes. Bien qu'ils puissent être dangereux, la plupart des animaux fabuleux inspirent plus souvent l'émerveillement. Les animaux fabuleux sont souvent liés au Mythe de Cthulhu simplement parce qu'ils existent dans les Terres oniriques. Les animaux fabuleux peuvent être utilisés par diverses races, êtres et divinités du Mythe de Cthulhu, mais ils les vénèrent rarement. Aucun animal fabuleux n'est décrit dans ce livre. Consultez *Dreamlands* de H.P. Lovecraft pour découvrir des animaux fabuleux.

Les races indépendantes

Certaines espèces ne servent aucune déité particulière, bien que des individus vénèrent, coopèrent ou conspirent avec certaines déités. Certaines espèces ne veulent aucune espèce d'interaction avec les autres races du Mythe tandis que d'autres s'associent avec ou entrent en guerre contre d'autres espèces ou des déités. Les Mi-Go et les goules sont des exemples de races indépendantes.



DÉCORATION CELTE
du *Codex Aurerus, bibliothèque épiscopale de Litchfield*

Les serviteurs

Des races spécifiques sont parfois associées aux Grands Anciens, aux Supérieurs, aux Dieux Extérieurs, aux Avatars ou aux Dieux Très Anciens. Ce sont les serviteurs. Souvent, une déité se manifeste accompagnée de plusieurs serviteurs. Dans les scénarios et histoires, ces représentants servent de gardes, d'assassins, de messagers, d'espions et de « garçons de course » qui terrorisent les investigateurs et mènent les confrontations. Les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath et les chasseurs spectraux sont des serviteurs.

Les entités uniques

Certains individus défient toute classification. Certains, particulièrement intéressants ou puissants, sont membres d'une race donnée. Ces êtres sont souvent les meneurs de leur race et, bien qu'ils ne soient pas des déités, ils sont vénérés. Zoth Syra, Père Dagon et Mère Hydra tombent dans cette catégorie et sont listés dans la catégorie Déités du Mythe de Cthulhu. D'autres n'appartiennent à aucune race (ou sont des membres puissants d'une race sans en être les meneurs), et ne sont pas non plus des déités. M. Shiny et M'bwa entrent dans cette catégorie et ils sont indiqués dans la section Créatures du Mythe de Cthulhu. Tous ces êtres, par manque d'une meilleure classification, sont indiqués comme étant des entités uniques.
Les entités uniques couvrent une vaste gamme de possibilités, mais ce sont souvent des êtres puissants et rares qui ont la capacité divine de pouvoir être à zéro Point de Vie sans pour autant mourir. Souvent, les dégâts simples ne suffisent pas à détruire une entité unique. Certaines entités uniques peuvent, au fil du temps, évoluer pour devenir des Grands Anciens. Ubb et Fthaggua pourraient être de ces êtres destinés à devenir des dieux.

LA CLASSIFICATION DES DÉITÉS

Les déités du Mythe sont classifiées dans l'une des cinq catégories suivantes : Dieux Très Anciens, Grands Anciens, Supérieurs, Dieux Extérieurs et Avatars. Vous trouverez parfois, accolés à certaines créatures ou déités, des pictogrammes. Ces symboles font partie de la cosmologie du Mythe et vous permettront de repérer aisément, sur l'ensemble des ouvrages de la septième édition, les créatures et les déités auxquelles elles sont associées.

Les Dieux Très Anciens

Les Dieux Très Anciens sont une race de dieux neutres ou de rivaux possibles pour les Dieux Extérieurs. Bien qu'ils aient un pouvoir étendu et impressionnant, les Dieux Très Anciens ne semblent pas être aussi dangereux pour l'humanité que les Dieux Extérieurs. Tout comme ces derniers, les Dieux Très Anciens n'ont que peu de contact avec l'humanité. Peu de Dieux Très Anciens sont mentionnés par leur nom et il existe de nombreux dieux subalternes dénués de nom, appelés les Dieux Très Anciens Inférieurs. Avec du temps et des adorateurs, ces Dieux Très Anciens sans nom pourraient avoir un nom et des serviteurs. Bast et Vordavoss sont des Dieux Très Anciens et Nodens est le plus connu de tous.

Les Grands Anciens

Les Grands Anciens ne sont pas tout-puissants, mais ils sont tout de même terribles et d'essence divine aux yeux des humains. Les humains vénèrent les Grands Anciens, qui sont comparativement plus proches d'eux. Les Grands Anciens prennent parfois


ART PAYSAN de la région Allgaü dans le sud de l'Allemagne

part aux affaires humaines ou contactent certains humains. Les Grands Anciens ressemblent à des êtres extraterrestres immensément puissants aux capacités surnaturelles, sans être des dieux dont la puissance est comparable aux Dieux Extérieurs. Tous les Grands Anciens sont indépendants. La plupart semblent emprisonnés d'une manière ou d'une autre. Rhan-Tegoth et Shudde M'ell sont des Grands Anciens et, bien sûr, le puissant Cthulhu est le plus connu de tous.

Les Supérieurs

Les Supérieurs sont les dieux des Terres oniriques terrestres. Il ne faut pas les confondre avec les Grands Anciens. Les Supérieurs sont les plus faibles des déités et un mortel particulièrement sage pourrait les vaincre. Cependant, ils sont protégés par les terribles Dieux Extérieurs, de sorte que les mortels les vénèrent. Les Supérieurs sont plutôt bienveillants envers l'humanité et ils sont à ce point similaires aux humains qu'ils peuvent se reproduire avec eux. Tous les Supérieurs ressemblent à des êtres humains et partagent les mêmes traits physiques : visage austère et effrayant, yeux étrécis, oreilles aux lobes allongés, nez fin et menton pointu. Les Supérieurs peuvent marcher sur l'air aussi facilement que sur terre et peuvent voyager d'une dimension à l'autre pour arriver rapidement à destination. Ils peuvent aussi entrer dans le monde éveillé, mais leur pouvoir et leur influence y sont limités. Un Supérieur tué (réduit à zéro Point de Vie) dans le monde éveillé sera banni dans les Terres oniriques jusqu'à ce qu'il soit invoqué à nouveau dans le monde éveillé, ou qu'il obtienne l'autorisation de Nyarlathotep d'y retourner. Nyarlathotep voit d'un mauvais œil les Supérieurs qui se rendent dans le monde éveillé et ceux qui sont surpris à le faire provoquent souvent la colère de Chaos Rampant. Ce Dieu Extérieur est même connu pour avoir détruit des Supérieurs qui l'avaient énervé à force de curiosité envers le monde éveillé des hommes. Karakal et Lobon sont deux Supérieurs.

Les Dieux Extérieurs

Les Dieux Extérieurs règnent sur l'univers. Toutes les races et déités inférieures du Mythe reconnaissent les Dieux Extérieurs et nombreuses sont ceux qui les vénèrent. À l'exception de Nyarlathotep, ces dieux n'ont que peu de lien avec l'humanité. Les humains qui approchent de telles entités en souffrent. Généralement, ils deviennent fous ou en meurent. Les Dieux Extérieurs sont dépeints comme de vrais dieux, et certains semblent personnifier des principes cosmiques. De ceux qui sont connus, seuls quelques rares Dieux Extérieurs affectent les affaires humaines. Lorsqu'ils le font, ils cherchent souvent à passer au travers de murs ou dimensions cosmiques pour provoquer la destruction. Il existe de nombreux Dieux Extérieurs moins puissants ou connus appelés collectivement les Autres Dieux Inférieurs. Ce sont ceux qui gravitent autour d'Azathoth et qui composent la cour du Sultan Démon. Azathoth et Ubbo-Sathla font parti des Dieux Extérieurs.

Les Avatars

Les Avatars sont les manifestations variables d'un Dieu Extérieur, d'un Grand Ancien, d'un Dieu Très Ancien ou d'un Ancien qui possède la capacité d'agir indépendamment. Les Avatars sont généralement moins puissants que les dieux qu'ils représentent, mais la plupart peuvent être horribles à voir. Les Avatars sont généralement limités à une taille et une forme spécifiques. Nyarlathotep est très connu pour ses 999 Avatars, dont au moins un (l'Homme Noir) est d'apparence humaine. Dans ce livre, les Avatars sont indiqués sous le nom du dieu qu'ils représentent. Le Roi en Jaune et la Reine en Rouge sont des Avatars (d'Hastur et de Nyarlathotep, respectivement).

LES DIEUX ET MONSTRES DES TERRES ONIRIQUES

H.P. Lovecraft a imaginé un monde entier de fantaisie et d'horreur qui ne pouvait être visité qu'en rêves. Il a peuplé ce monde – les Terres oniriques – de douzaines de créatures fabuleuses, de peuples exotiques et de dieux étranges. Certaines de ces créatures et de nombreuses divinités pouvaient aussi se rencontrer dans le monde éveillé, même si toutes vivaient et se trouvaient dans les Terres oniriques.

Quelques Grands Anciens vivent dans le royaume fantastique que sont les Terres oniriques. Certains sont encore vénérés dans le monde éveillé. Toute une catégorie des dieux du Mythe – les Supérieurs – vit exclusivement dans les Terres oniriques. Ce sont les dieux de la Terre et ils servent souvent d'inspiration aux personnages des mythologies terrestres.

Un échantillon des habitants les plus importants ou courants des Terres oniriques est indiqué ici pour aider les gardiens à se lancer. Des douzaines d'autres se trouvent dans le livre *Dreamlands* d'H.P. Lovecraft, qui est recommandé aux gardiens qui aimeraient mener de longues campagnes dans les Terres oniriques.

LES AUTRES CRÉATURES ET ANIMAUX

Un certain nombre d'animaux et de monstres extérieurs au Mythe sont également présentés ici. Il s'agit des plus susceptibles d'être rencontrés ou des plus communs ou populaires. Les listes d'animaux et autres horreurs extérieures au Mythe sont identiques aux autres listes à quelques exceptions près : les animaux n'ont pas d'INT et ne causent pas de perte de Santé Mentale. Leur habitat probable est indiqué. La vision de créatures tirées du folklore ou des légendes cause la perte de points de Santé Mentale, mais généralement pas aussi grande que les vraies horreurs tirées du Mythe de Cthulhu. L'habitat de ces monstres est également indiqué.

LES SECTIONS DES ARTICLES

Si possible, chaque article commence par une citation descriptive de l'histoire, du poème ou du scénario dans lequel la créature est apparue pour la première fois ou où elle a été le mieux décrite. Certaines entrées ont des citations recréant l'ambiance plus que la description réelle de la créature. Si de nombreuses choses sont connues concernant l'entité, il peut y avoir une description supplémentaire. Lorsqu'il est question de déités (ou de certaines entités uniques), des remarques sur son culte suivront. Le reste des notes concernent les particularités de l'habitat ou ses habitudes. Une déité peut être décrite plus en détail seulement après avoir été invoquée ou rencontrée. Des sous-titres peuvent émailler des descriptions longues et complexes. Les articles se terminent par des informations sur des attaques spécifiques, le cas échéant.

La longueur relative des entrées n'a aucun rapport avec l'importance de l'entité ou de l'espèce au sein du Mythe, pas plus qu'avec la fréquence possible des rencontres. Certaines espèces peuvent avoir des propriétés remarquables dont la description nécessite beaucoup d'espace. Les goules, par exemple, sont parmi les habitants du Mythe de Cthulhu les plus susceptibles d'être rencontrées, mais leur article est bien plus court que celui des Polypes Volants, bien plus rares. Pourtant, tels qu'ils sont décrits par Lovecraft, les Polypes Volants ont des propriétés remarquables qui prennent plus de place à décrire.

Les caractéristiques

Les caractéristiques liées au Mythe comprennent FOR, CON, TAI, INT, POU et DEX. Seules quelques races ou entités humanoïdes ont APP, EDU ou SAN car ces traits sont insignifiants pour des créatures étranges. Les Tcho-Tchos sont l'une des rares races à avoir APP, EDU et SAN. Les Avatars humains d'entités comme Nyarlathotep ou Yidhra ont une APP, mais ni EDU ni SAN car ces deux caractéristiques ne s'appliquent pas aux déités du Mythe. Les êtres dénués d'intelligence n'ont pas d'INT. Les créatures composées de sons, de couleurs, de feu, de gaz, de neige ou d'autres éléments éphémères peuvent ne pas avoir de FOR et de CON et leurs Points de Vie pourraient être déterminés par leur POU ou une autre caractéristique. La TAI varie pour certaines créatures, qui peuvent grossir ou se contracter, voire ne pas avoir de taille constante. Enfin, certaines créatures ou entités sont à ce point étranges ou énormes que certaines caractéristiques indiquent N/A, soit Non Applicable.

Les êtres simples comme les déités et les entités uniques ont des caractéristiques précises, mais les espèces se voient indiquer un intervalle en nombre de dés. Dans un tel cas, lorsqu'un tel monstre intervient, le gardien lance les dés et se laisse guider par les résultats. Les moyennes sont également indiquées par espèce et peuvent être utilisées afin de gagner du temps.

Le gardien ne devrait pas se sentir obligé d'utiliser les caractéristiques indiquées pour les dieux et les monstres et devrait les changer s'il le souhaite. Peut-être a-t-il besoin d'une bande de goules plus fortes et il augmentera la TAI et la CON des goules standards. Peut-être a-t-il besoin d'un Shoggoth plus petit et il utilisera les caractéristiques minimales, voire les réduira. Le gardien pourrait aussi juger que l'INT et le POU de Quachil Uttaus sont trop bas. De toute manière, la plupart des statistiques pour les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens sont inutiles car le mieux que les investigateurs puissent espérer, c'est de s'échapper s'ils devaient être confrontés à l'une de ces horreurs!

Les Points de Vie

Généralement, un monstre doit perdre tous ses Points de Vie avant de mourir. Le calcul se fait en prenant la moyenne dela somme de TAI et FOR puis en divisant le tout par 10. (dans le cas de quelques rares races, les Points de Vie pourraient se déterminer autrement, avec le POU par exemple). Les monstres plus gros ou plus en forme ont plus de Points de Vie.

Bien qu'elles aient des Points de Vie, les déités ne peuvent pas vraiment être tuées. Lorsqu'une déité est réduite à zéro Point de Vie ou moins, elle est conjurée, obligée de retourner d'où elle venait. Les simples dégâts physiques ne peuvent pas détruire les Grands Anciens, les Dieux Extérieurs, les Dieux Très Anciens, les Supérieurs ou les Avatars. Ils peuvent revenir, parfois de leur propre chef après s'être régénérés, parfois uniquement à des instants ou lieux spéciaux, parfois encore grâce à des rituels spéciaux qui les invoquent. Les humains peuvent être capables de les vaincre et de les conjurer, mais les dieux et êtres divins étonnamment puissants du Mythe peuvent revenir, de sorte que leur défaite n'est que temporaire.

Le Mouvement

Si deux chiffres ou plus sont séparés par des barres obliques, les chiffres suivants indiquent le Mouvement du monstre dans un autre milieu (eau, air, etc.) tel qu'indiqué à côté de la caractéristique. Certains êtres n'ont pas de Mouvement. Ces créatures sont généralement immobiles, bien qu'elles puissent attaquer avec leurs tentacules ou leurs membres. D'autres entités se déplacent tellement rapidement ou d'une manière si étrange qu'elles ont une vitesse incalculable.

L'Impact

Pour des personnes, l'Impact indique le nombre de dés à ajouter aux dégâts. Pour les espèces, il s'agit d'une moyenne : pour un membre précis de l'Espèce, l'Impact se calcule avec FOR+TAI. L'indication **"+imp"** indique que l'Impact devrait être inclus dans l'attaque.

Les armes

Les armes indiquées sont généralement des armes naturelles, par opposition aux artefacts. Ici, les caractéristiques d'attaque de l'entité et ses chances de toucher sont indiquées, de même que les dégâts. Les déités ont souvent une attaque de 100%, ce qui signifie qu'elle ne rate jamais. Là encore, les valeurs indiquées pour les espèces représentent une moyenne, alors que celles de chaque individu représentent leur chance réelle de toucher. L'indication **"+imp"** indique la présence d'un bonus d'Impact.

Les effets et dégâts spéciaux

La plupart des déités et créatures du Mythe infligent des dégâts spéciaux par leurs attaques. Cela peut se faire sous la forme de perte de points de caractéristiques, de suffocation, de noyade, de brûlure ou d'électrocution, d'hypothermie, d'hypnose, de paralysie ou de pétrification, d'empoisonnement ou d'infection, d'une transformation quelconque, de vieillissement, voire de mort automatique. L'article concernant le monstre décrit tous les dégâts ou effets spéciaux infligés par une attaque réussie.

La perte de caractéristiques

Si une entité draine les points de caractéristiques de sa cible, ces points sont irrémédiablement perdus, à moins que l'article indique clairement que la perte est temporaire.

L'armure

La créature peut avoir une carapace, une peau épaisse, une chair gélatineuse,

être capable de se régénérer ou être immunisé contre certains sorts d'attaque. Si tel est le cas, cela sera indiqué dans les notes. La plupart des déités régénèrent les Points de Vie perdus. La plupart sont conjurées si des attaques font passer leur nombre de Points de Vie à zéro ou moins. Soustrayez le montant de l'armure des points de dégâts causés par une attaque réussie.

Les sorts

Cette entrée indique la probabilité qu'un monstre particulier ou qu'un membre standard d'une espèce donnée puisse lancer des sorts ou en connaissent. Les sorts indiqués sont les plus adéquats pour l'entité concernée : un suppôt de Cthulhu sera, par exemple, plus susceptible de lancer Contacter Cthulhu qu'Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu. Des sorts supplémentaires sont toujours possibles et laissés à la discrétion du gardien. Certaines créatures ont des aptitudes spéciales semblables à des sorts.

L'utilisation de la magie n'est jamais obligatoire. Ces entités puissantes peuvent ne pas remarquer les humains plus que les humains ne remarquent les souris. Dire que les déités du Mythe connaissent des sorts spécifiques est pratique, mais un peu réducteur. Certains aspects de leur volonté s'expriment comme des sorts, mais ces entités sont principalement indéfinissables. Elles savent ce qu'elles veulent savoir lorsqu'elles veulent le savoir. L'idée qu'un dieu s'asseye pour apprendre un sort est risible.

Les compétences

La plupart des monstres n'ont que quelques compétences, au mieux, d'indiquées, bien que la plupart aient des compétences physiques comme Discrétion, Écouter, Pister ou Trouver Objet Caché. Comme pour les sorts, vous pouvez ajouter ou retrancher des compétences. Il est entendu que la plupart des créatures peuvent esquiver des attaques (DEX /2%).

La perte de Santé Mentale

Cette entrée indique le nombre de points de Santé Mentale qu'un investigateur perd lorsqu'il rencontre une espèce ou une déité du Mythe. Le nombre réel de points perdus peut augmenter si plusieurs monstres ont été vus, à la discrétion du gardien, mais la perte de Santé Mentale perdue en une seule fois ne devrait jamais excéder le maximum indiqué pour cette créature. Voir est ici une manière de dire être témoin de, faire l'expérience de ou rencontrer. Les investigateurs sont affectés qu'ils ferment les yeux ou non. Parfois, le son ou l'odeur contribuent à la perte de Santé Mentale.

LES ILLUSTRATIONS

Bien entendu, il est difficile d'illustrer d'indescriptibles horreurs. De nombreux articles sont accompagnés d'exemples de l'existence du Mythe influençant l'art de certaines cultures. D'autres exemples représentent visiblement l'une ou l'autre entité. D'autres encore illustrent des références indirectes à des créatures ou dieux particuliers.

LES JOURNAUX DE SIR HANSEN POPLAN

Tout au long de ce livre se trouvent des extraits des journaux de Sir Hansen Poplan. Il s'agit d'archives tenues par un érudit reconnu, anobli pour ses actes de bravoure durant la Grande Guerre et professeur à l'Université Miskatonic.

« Mes études sur le Mythe ont commencé par certaines investigations sur la nature de la déité Cthulhu, à la suite d'un accident maritime spectaculaire dans le Pacifique au début 1925 avec le cargo Vigilant. Qu'elle ne fût pas ma surprise lorsque j'appris que Cthulhu était au centre d'une mythologie complexe qui croissait sous mes yeux.

J'ai passé les huit années suivantes à arpenter le monde en quête d'autres livres reliés à cette mythologie, ce qui a mené à ma prise de poste ici, à Miskatonic.

La plupart de mes découvertes découlent de livres, mais j'ai vu suffisamment d'indices de la vérité (les actes d'adorateurs à moitié fous et les artefacts de mondes disparus depuis longtemps) pour croire en la véracité de tout le Mythe.

Je présente mes journaux comme une compilation de ce que j'ai découvert et des secrets que la plupart des érudits refusent d'apprendre. Ils sont également un avertissement, mais j'ai bien peur d'être une Cassandre des temps modernes, maudit par les déités du Mythe à connaître la vérité sans jamais être cru par mes pairs », écrit-il.

Les essais de Poplan sont spéculatifs et ne doivent donc pas être pris pour argent comptant, mais leur clairvoyance est surprenante.

Vous trouverez ici des extraits qui ne sont pas reproduits selon leur chronologie. Ce sont des portions faisant écho au texte principal et arrangées de la sorte.

Puissiez-vous être protégé contre les monstruosités du Mythe !



SCULPTURE SUR BOIS
découverte vers 1900 dans les grottes Mulu, Bornéo, Malaisie orientale.
(Musée Sarawak, Bornéo, Malaisie)





LES CRÉATURES DU MYTHE

Chapitre Premier

Les créatures du Mythe

Voici les races étranges et surnaturelles du Mythe de Cthulhu. Certaines servent d'horribles dieux, d'autres agissent de leur propre volonté. Certaines vivent sur Terre. Les plus vivaces proviennent de lieux différents et inimaginables

A

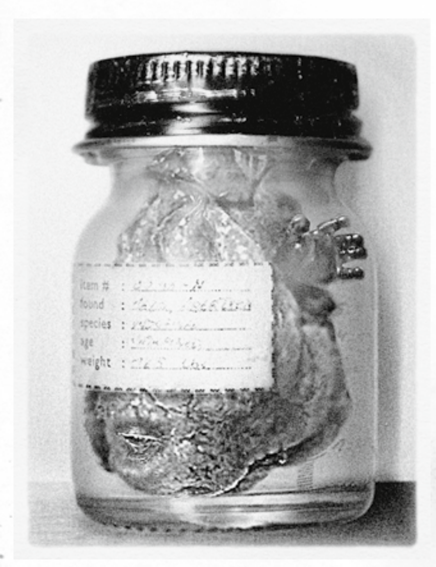
ABHOTH, LARVES DE

serviteurs inférieurs

Il y avait des choses qui s'ébattaient dans la masse, des bras ou des jambes sans chair, des têtes qui roulaient, des ventres dotés de nageoires qui frétillaient et toutes sortes d'autres choses malformées et monstrueuses, qui croissaient en taille alors qu'elles s'éloignaient d'Abhoth. Et celles qui ne nageaient pas assez vite pour atteindre le rivage une fois qu'elles étaient séparées d'Abhoth étaient dévorées par les bouches béantes de leur masse apparentée.

Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Les larves d'Abhoth sont les diverses créatures que le Dieu Extérieur laisse échapper de sa masse incroyablement fertile. Contrairement aux rejetons de Shub-Niggurath, il n'y a pas deux enfants d'Abhoth qui soient semblables. Pourtant, contrairement à celles d'Ubbo-Sathla, les larves d'Abhoth sont généralement des formes de vie complexes. Certaines ont la forme de corps inachevés ou de membres d'un corps alors que d'autres ressemblent à des créatures préhistoriques, à des monstres mutants, à des humains étranges, à des masses amorphes, etc. Certaines larves d'Abhoth volent, d'autres nagent, d'autres rampent, d'autres encore ne se déplacent pas du tout. Abhoth ramasse et dévore certains de ses enfants. Ceux qui échappent à l'emprise de leur père demeurent dans des repères souterrains humides et sombres, s'aventurent dans le monde des hommes ou dans les Terres oniriques.



SPÉCIMEN NON RÉPERTORIÉ
gracieuseté de l'Institut anthropologique d'Édimbourg

Les larves d'Abhoth sont principalement des créatures simples qui agissent et réagissent impulsivement. Quelques-unes de ces créatures satisfont les besoins étranges de leur père, mais la plupart s'en éloignent. Comme chaque fils d'Abhoth est différent, chacun a un mode d'attaque particulier. Le gardien devrait déterminer les spécificités des attaques de chaque rejeton qu'il crée. Les caractéristiques des larves d'Abhoth varient beaucoup. Pour la plupart des caractéristiques, le gardien doit d'abord lancer un dé pour savoir combien de dés cette caractéristique aura. Par exemple, FOR indique 1-4D10. Le gardien devra donc lancer d'abord 1D4 puis lancer autant de D10 que le résultat obtenu. Il multipliera le tout par 5.

LARVES D'ABHOTH, engeance d'un Dieu Extérieur

Carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(1-4D10)×5
CON	65	(1-6D6)x5
TAI	55	(1-3D10)x5
DEX	40	(1-3D6)x5
INT	25	(1D10)x5
POU	60	(6D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 2
Mouvement : 5 (1-3D6-2)
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Diverses 1D100%, selon le mode d'attaque.
Protection : Aucune. Régénère 1D20 points de dégâts par tour.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 50%.
Perte de Santé mentale : varie de 1/1D2 à 1/1D10 points de Santé Mentale pour les plus horribles larves d'Abhoth.

ABYSSES VERTES, LARVES DES

race indépendante supérieure

Il semblait onduler, changeant chaque seconde, s'élevant, gélatineux, à une hauteur de trois mètres avant de rétrécir, de grossir ou de se faire pousser des tentacules. La peau externe caoutchouteuse était recouverte d'un liquide noir, d'une couche goudronnée qui semblait sortir de pores monstrueux. Je pense que c'est cette gelée qui laissait échapper la puanteur qui augmentait à chaque instant, alors qu'elle s'étendait… Au centre de cette masse putride d'un noir bleuté un trou, ressemblant à une bouche rudimentaire, faisait un bruit de succion à un rythme obscène. C'était de cette ouverture dans la peau réticulaire et reptilienne que le chant de Yoth Kala, presque étouffé par des glaires, émanait. En fait, la chose n'avait pas de visage, mais presque trente centimètres au-dessus de la bouche sortait un tentacule unique qui vacillait d'un bord à l'autre pour sentir, plutôt que voir, comme un périscope charnel venu de l'enfer.

C. Hall Thompson,
The Spawn of the Green Abyss

Les Larves des Abysses vertes vivent dans les mers et océans terrestres. Bien qu'elles soient similaires aux Shoggoths, les Larves sont évoluées et intelligentes. Elles vivent en sociétés aquatiques et sont dirigées par une reine appelée Zoth Syra. Les Larves ressemblent à de la gelée bleutée aux traits divers et changeants. Elles créent des membres et des organes sensoriels selon leurs besoins et ont généralement une bouche rudimentaire. Très intelligentes, les Larves sont capables de parler et d'apprendre des langues étrangères.

LARVES DES ABYSSES VERTES, entités charmeuses des profondeurs

carac.	Moy.	Jet
FOR	175	(10D6)x5
CON	125	(7D6)x5
TAI	245	(14D6)x5
DEX	20	(1D6)x5
INT	85	(2D6+10)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 37
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 17
Mouvement 10 (roule)
Attaques par round : écrasement ou 1D3 membres
Options de combat rapproché : Écrasement 80%, dégâts : Impact, Membre 60%, dégâts : 1/2 Impact ou agripper.
Armure : Aucune, mais les Larves des Abysses vertes sont immunisées contre toutes les armes standards. Seuls les sorts, les armes enchantées, le feu, l'électricité et les produits chimiques peuvent les blesser. Les Larves des Abysses vertes régénèrent 1D3 PV par tour jusqu'à leur mort.
Sorts : Toutes ont un pourcentage de chance égal à leur INT/5 ou moins sur 1D100 de connaître 1D6 sorts.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu les Larves des Abysses vertes.

CHANT HYPNOTIQUE : Une Larve peut chanter des chants étranges qui influencent ceux qui les entendent.

CRÉATURES, PAR TYPE

LES RACES INDÉPENDANTES

LES SERVITEURS

ENTITÉS UNIQUES

Une cible qui échouerait à un test de POU majeur, tomberait sous le charme de la créature et obéirait à ses moindres désirs. Le joueur de la victime pourrait tenter de briser le sort à chaque tour par la suite en réussissant un test de POU majeur. Un test réussi de Psychanalyse effectué par un autre joueur pourrait aussi rompre le sort.

ATTAQUES : Les Larves des Abysses vertes attaquent en roulant sur leur victime pour l'écraser ou en utilisant 1D3 membres à chaque tour, qui peuvent s'en prendre à des cibles différentes. Les membres ont une portée égale à la TAI /5 de la Larve en mètres. Une Larve peut également agripper sa cible.



LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

MARS

J'ai déjà écrit ailleurs que même notre propre système solaire nous est inconnu en plus d'expliquer certaines vérités sur Saturne et Uranus. Maintenant, j'en viens à Mars, notre sœur dans le ciel, notre compagnon d'arme, et je montrerai qu'elle aussi nous est étrange.
Les scientifiques disent que Mars est la quatrième planète après le soleil et semble être semblable à la nôtre. Son atmosphère est moins dense, peut-être un quart seulement de la densité de la nôtre. Elle est aussi plus froide, avec une température moyenne estimée à 10°. Les écarts de température sont probablement plus importants. Mars a deux lunes : Phobos et Deimos.
Il n'y a pas d'eau sur Mars, mais la planète a deux calottes polaires et la plupart des scientifiques pensent qu'elles contiennent de la glace. Schiaparelli, Lowell et d'autres ont repéré un système de traits droits et précis en surface de Mars et pensent qu'il s'agit de canaux. La plupart pensent que ces canaux permettent l'irrigation, apportant l'eau depuis les calottes polaires jusqu'aux autres points de la planète, ce qui indiquerait que la planète est habitée.
Les livres sur le Mythe s'accordent pour dire qu'il y a de la vie sur Mars - deux différentes races d'extraterrestres - et nous constatons donc qu'il y a plus de choses à apprendre sur l'univers que ce que nous avons entrevu en découvrant par hasard les secrets du Mythe.
Le premier peuple Martien connu est celui des Aihais. Selon les livres du Mythe, il s'agit d'une race paisible et pacifique et, un jour, lorsque nous atteindrons les étoiles comme tant d'autres peuples avant nous, ils pourraient être des voisins parfaits.
Les Aihais semblent descendre des Yorhis, une antique espèce de Martiens qui est maintenant éteinte en grande partie. Nul ne sait ce qui a pu causer la perte de la civilisation Yorhis originelle. Une sous-espèce des Aihais semble s'être développée, devenant plus grande et plus forte que leurs frères pacifiques. Ils vivent sous Mars dans un royaume nommé Ravormos et adorent le Grand Ancien Vulthoom, alternant des cycles millénaires de sommeil et de réveil.
Elle est moins connue que deux autres races intelligentes vivant sur Mars et sont appelées simplement Martiens. Les rares références qui les mentionnent les dépeignent comme étant belliqueuses et il semble aussi qu'elles soient de nature vampirique. Il existe une trêve fragile entre les Aihais et les Martiens.
Un certain nombre d'autres espèces sont censées vivre sur Mars. La plupart sont de simples animaux, ni plus belles ni plus horribles que les espèces qui se trouvent sur Terre, mais différentes. Cependant, d'autres font vraiment trembler, comme les sangsues vampiriques noires qui vivent sous la ville morte de Yoh-Vombis. Elles dévorent le cerveau de leur victime, puis montent sur son corps comme un jockey sur son cheval. Et ces sangsues ne sont pas les êtres les plus étranges qui vivent sur Mars, car il y a des millepattes long de plusieurs centaines de mètres, des caméléons invisibles à la lumière et bien d'autres encore.
Quant à Yog-Vombis, ce n'est qu'un des nombreux lieux mystérieux de Mars. C'est censé être la ville abandonnée voilà longtemps par les Yorhis morts. Mars est une planète pleine de mystères.
J'ai déjà parlé de Ravormos, la demeure de Vulthoom. Un autre lieu notable est Le Golf, un complexe de cavernes noires et tortueuses où les survivants aveugles et chétifs des Yorhis sont censés vivre en adorant un dieu blasphématoire.
Un jour, nous irons sur Mars et le monde entier sera obligé de reconnaître les noirs secrets que nous sommes peu à connaître.

ADUMBRALIS

race indépendante inférieure

Il y avait des choses dans les abysses, disait-il d'une voix rauque, des formes énormes qui étaient comme des masses de ténèbres absolues, et pourtant il savait qu'elles étaient vivantes. Au plus profond de leur être, il voyait qu'elles projetaient des tentacules filamentaires extrêmement longs. Elles se déplaçaient horizontalement d'avant en arrière, mais pas verticalement, apparemment. Selon lui, elles n'étaient rien d'autre que des ténèbres vivantes.

Robert A. W. Lowndes, *The Abyss*

Les Adumbralis sont une race d'entités bidimensionnelles ressemblant à des ombres qui vivent dans une dimension abyssale. Ils ne sont capables que de se déplacer sur un plan horizontal (en avant, en arrière, à droite et à gauche) mais ne peuvent pas se déplacer verticalement, même dans leur propre dimension. Cependant, certains sont capables de téléportation et peuvent s'en servir pour se réorienter dans un nouveau plan. Race cruelle et maléfique, les Adumbralis aiment jouer avec leur proie et la traquer avant de la tuer. Les yeux de leurs victimes sont à jamais figés en un regard qui semble observer un plan inexistant.
Les Adumbralis et leurs suppôts sont décrits dans un livre obscur du Mythe intitulé Song of Yste.

LES CHASSEURS : Bien que les Adumbralis soient à jamais confinés dans leur propre dimension, ils ont les moyens de traquer et ramener leurs victimes depuis d'autres mondes. Les Adumbralis peuvent combiner leurs efforts pour créer un chasseur, une entité capable d'entrer dans les autres dimensions et, de là, de projeter l'esprit des victimes qu'ils choisissent dans le royaume des Adumbralis.

ATTAQUES : Lorsqu'ils se nourrissent, les Adumbralis étendent leurs tentacules ténébreux pour se saisir de leurs victimes, les drainant de leurs fluides corporels. Une entité draine 1D6x5 FOR et 1D6x5 CON à chaque fois qu'il attache avec succès un filament à sa victime. Une fois que la FOR de la victime tombe à zéro, celle-ci est clouée au lit. Une fois que la CON de la victime tombe à zéro, elle meurt. La FOR et la CON drainées par un Adumbrali se régénèrent à raison de 5 points par semaine passée au lit. Une personne tuée par ce vampire surnaturel est totalement déshydratée. Bien qu'il n'y ait aucune blessure visible sur le corps, celui-ci porte des marques géométriques étonnantes qui brillent légèrement, en plus de se déplacer sur la peau.

ADUMBRALIS,
ténébreux vampires d'une autre dimension

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	70	(4D6)x5
TAI	140	(8D6)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	65	(3D6+3)x5
POU	70	(4D6)x5

Mouv 8
Points de vie moy. 21
Impact N/A
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 17
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Filaments 30%, dégâts : draine 1D6x5 FOR et 1D6x5 CON.
Armure : Aucune. Grâce à leur nature, les Adumbralis sont immunisés contre toutes les armes standards. Seules les armes enchantées et les sorts qui affectent le POU ou l'INT peuvent blesser les Adumbralis.
Sorts : Tous les Adumbralis connaissent 1D3 sorts, généralement des sorts affectant l'esprit.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu les Adumbralis.

AIHAIS
serviteurs inférieurs

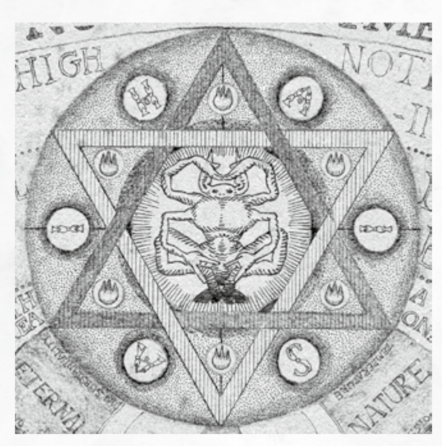
La silhouette, grande de près de trois mètres, dépassait d'un bon mètre les Aihais moyens, mais avait la même poitrine proéminente et les membres osseux et anguleux. La tête portait des oreilles larges et des narines profondes qui se découpaient dans la lumière du crépuscule. Les yeux étaient enfoncés dans leur orbite au point d'en être invisibles, à l'exception des flammes rouges qui semblaient illuminer les orbites d'un crâne. Selon les coutumes locales, cet être étrange était parfaitement nu mais une sorte de collier autour du cou – un fil d'argent curieusement martelé – indiquait qu'il était le serviteur d'un noble quelconque.

Clark Ashton Smith, *Vulthoom*

Les Aihais sont l'une des deux races intelligentes et dominantes sur Mars. C'est généralement une race pacifique qui se contente de culture et de commerce alors que ses voisins – les Martiens – sont une espèce belliqueuse recherchant l'invasion et la conquête d'autres mondes. Les deux races coexistent en vertu d'une trêve fragile et n'ont que peu de rapports.

Les Aihais vivent présentement dans des villes secrètes mais, dans le futur, lorsque la Terre aura enfin pris contact avec les habitants de Mars, ils s'installeront à la surface pour y construire des villes grandes et magnifiques.

De nombreux Aihais, mais pas tous, sont les disciples du Grand Ancien Vulthoom. Vulthoom et les membres de son culte résident dans un grand complexe sous la surface de Mars où ils vivent selon un cycle éternel de sommeil et d'activité. Le complexe – Ravormos – est une caverne de technologie étrange et de jardins semblables au Jardin d'Éden peuplés de plantes et d'animaux magnifiques, inconnus même sur Mars. Une drogue puissante est libérée dans le complexe pendant les cycles de sommeil. Ce gaz place les adeptes de Vulthoom dans un état de sommeil profond, semblable à une animation suspendue. Vulthoom et ses suppôts dorment durant des millénaires.



LE PENTACLE DE MARS
des Visions de J. Behmen, 1763

AIHAIS,
serviteurs martiens de Vulthoom

carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(5D6)x5
CON	100	(3D6+10)x5
TAI	110	(3D6+12)x5
DEX	50	(3D6)x5
INT	75	(2D6+8)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy 20
Impact +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement 9
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Poings 50%, dégâts : 1D3 + Impact; Pistolet désintégrant 20%, dégâts : 5D6 Points de Vie, 1D3X5 CON et 1D6x5 APP.
Armure : Aucune. Cependant, certains vêtements peuvent accorder 4 points d'armure.
Sorts : Généralement, seuls les prêtres de Vulthoom connaissent des sorts. Parmi ceux-ci, il y aura toujours Contacter Vulthoom, Création de Portail, plus 1D3 autres sorts au choix du gardien.
Compétences : Discrétion 25%, Écouter 25%, Trouver Objet Caché 30%.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu les Aihais.

Vulthoom s'est enfui de son monde natal pour rejoindre Mars voilà une éternité. Sur Mars, le Grand Ancien a rassemblé ses fidèles partisans et leur a fourni des armes d'une technologie avancée pour qu'ils puissent livrer la guerre aux Aihais alors au pouvoir. Finalement, Vulthoom et ses adeptes ont été vaincus et ont fuit dans leur complexe souterrain où, après des siècles d'inactivité, ils sont devenus de simples légendes. L'arrivée sur Mars de Vulthoom et son coup d'État sont devenus des épisodes de la mythologie des Aihais, jusqu'à ce que l'existence même du Grand Ancien devienne un mythe. Selon la tradition des Aihais, Vulthoom est devenu le diable et Ravormos le nom de l'enfer martien.

Mais Vulthoom et ses fidèles sujets vivent toujours sous la surface de Mars et bâtissent leurs vaisseaux d'éther qui leur permettront un jour d'emporter le Grand Ancien et ses disciples à travers le cosmos, en quête de nouveaux mondes à conquérir. La Terre est la première cible du Grand Ancien.

ATTAQUES : Les Aihais sont généralement pacifiques, bien que la secte de Vulthoom soit loyale envers son dieu. Le Grand Ancien a fourni à ses disciples toute une gamme de technologies et d'armes extraterrestres. Parmi les armes se trouvent un pistolet désintégrant. Cet étrange objet en forme de cheminée émet un rayon d'énergie atomique concentrée capable de faire fondre le métal et la pierre et de dissoudre instantanément toute matière vivante. Les blessures infligées par cette arme ne guérissent pas. Les Points de Vie, de CON et d'APP perdus ne pourront jamais être récupérés.

ALSKALI
race inférieure indépendante

Ils mesurent environ trois mètres et ont des corps musclés et proéminents. Ils sont chauves, ont des mains et pieds énormes. Ils ont tous un œil unique noir et brillant au centre de leur visage qui est, sans cela, humanoïde. Ils sont généralement anthropomorphes avec une peau grisâtre. Leur œil a des pouvoirs vaguement hypnotiques, décrits ci-dessous.

Ces géants sont entrés dans le folklore humain sous la forme de cyclopes, tout comme les géants traditionnels. Ils ont bâti des demeures énormes à flanc de montagnes voilà longtemps et, depuis leurs citadelles, ils ont communiqué avec les Dieux Extérieurs totalement inhumains. Finalement, les Alskali ont été boutés hors de leurs cités pour se réfugier au centre de la terre. Cette migration a provoqué un changement évolutif chez les géants et leur taille est maintenant moins imposante (mais toujours beaucoup plus grande que celle des humains). Les Alskali survivants adorent principalement Nyarlathotep alors que, par le passé, ils vénéraient les terribles Dieux Extérieurs et les Grands Anciens. Une secte turque appelée Erkek Karde Õ Göz – les Frères de l'Œil – vénère ces cyclopes comme des dieux et cherchent à garder leur existence secrète.

REGARD HYPNOTIQUE : Regarder un Alskali dans l'œil pendant quelques secondes fait perdre 1D3 points de Santé Mentale. Ceux qui sont sous le coup du regard hypnotique d'un Alskali accomplissent toutes les tâches physiques à la moitié de leur compétence (Combat à distance, combat rapproché, conduite, grimper, sauter). Une fois qu'il est sous le coup du regard hypnotique d'un Alskali, un investigateur doit réussir un test de POU majeur pour s'en libérer.

ATTAQUE : Les Alskali n'ont pas d'armes, mais tuent par écrasement.

ALSKALI,
suppôts cyclopes des Nyarlathotep

carac.	Moy.	Jet
FOR	160	(2D6+25)x5
CON	100	(4D6+6)x5
TAI	100	(2D6+13)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	40	(2D6+1)x5
POU	100	(4D6+6)x5

Points de vie moy 26
Impact +2D6
Carrure moy. : 2
Mouvement 8
Points de magie moy. : 20
Attaques par round : 2
Armes : Saisir et écraser 60%, dégâts : 2D6.
Armure : Aucune.
Sorts : Un Alskali ayant une INT de 50 ou plus connaît 1D2 sorts. Les sorts qui sont connus sont généralement ceux qui ont des rapports avec Nyarlathotep et ses serviteurs. **Compétences** : Discrétion 20%, Écouter 30%, Trouver Objet Caché 30%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu les Alskali.

ANIMICULI

race inférieure de serviteurs

Les Animiculi sont noirs, opaques et dénués de forme, de la taille d'une pomme, mais sans forme définie. De temps à autre, ils se déplacent lentement, étendant des doigts épais et boudinés…

Charles et Janyce Engan,
Beyond the Mountains of Madness

Les Animiculi ne sont pas vraiment une race de créatures distinctes mais une sous-partie d'un Dieu Extérieur inconnu et sans nom ou d'un Grand Ancien piégé par des choses plus anciennes encore en Antarctique dans une matière appelée Piège des Dieux (pour plus de détails, consultez la campagne *Par delà les Montagnes Hallucinées*). Au bout de 120 millions d'années ou plus, le dieu emprisonné est parvenu à se déplacer un peu, s'échappant légèrement du Piège. Les parties qui sortent du Piège se délitent en petit kystes ou Graines. Elles ressemblent à de petites opales noires anormalement froides au toucher. Cependant, elles sont toujours en contact avec l'être et transmettent de la chaleur à la masse principale. Plus il y a de Graines qui s'échappent, plus elles deviennent grosses, plus le Prisonnier reprend de la chaleur et plus vite il redeviendra libre.

Une fois qu'une Graine atteint une température équivalente à celle du corps humain, elle se dissout en une sorte de solvant moléculaire qui s'infiltre dans le verre ou la pierre, mais pas dans le métal. Solide ou liquide, ce matériau ne peut pas être détruit par des moyens physiques. Les éléments acides ou caustiques sont absorbés. La chaleur, le POU ou l'électricité lui sont favorables puisqu'ils sont acheminés au Prisonnier. Seul le froid peut l'arrêter. Les températures proches de zéro font solidifier le liquide. La substance qui en résulte ressemble à du goudron gelé. La matière organique qui entrerait en contact avec une Graine liquide se dissoudrait, mais il n'y a aucun risque à manipuler la matière gelée.

Lorsque la masse liquide est suffisante (donc, plus grosse qu'un pamplemousse), la nature de la masse change. Elle devient un Animiculum, capable d'actions. La forme de l'Animiculum provient de la structure physique de la créature qui forme la majeure partie de la masse. Le procédé initial prend environ une heure, mais les absorptions suivantes sont bien plus rapides. L'Animiculum a le sang froid et a toujours une température de 10° inférieure à celle de son environnement.

Un Animiculum est dénué d'intelligence, capable uniquement de fuir la douleur et de chercher la chaleur ou un hôte. Les Animiculi qui ont la taille d'un chien ou plus peuvent démontrer un certain niveau de ruse et, par exemple, tendre des embuscades aux hôtes potentiels. Un Animiculum est vulnérable aux dommages tout comme le modèle dont il tire sa forme. Lorsqu'il est détruit, il reprend sa forme liquide et recommence immédiatement son processus d'évolution vers l'Animiculum. Les morceaux qui se séparent du corps principal prennent une forme liquide.

Le danger représenté par les Graines est que, si l'une d'elle devait être plantée en sol fertile dans un environnement tropical, elle pousserait, devenant plus grande et plus grosse toutes les heures. Un tel Animiculum ne pourrait pas être arraché. En quelques années, il aurait poussé au point que la chaleur envoyée au Prisonnier serait un torrent d'énergie, peut-être suffisant pour que la majeure partie du Prisonnier soit hors du Piège. Par le biais des Graines, l'être pourrait se libérer.

Les Graines, comme les Animiculi, ne peuvent jamais devenir intelligents, quelle que soit leur taille. Ils n'ont aucun sort mais résistent à la magie d'attaque comme le ferait le Parent, avec un POU exceptionnellement élevé.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Plus l'Animiculum devient grand, plus le conduit qui le relie au Prisonnier s'ouvre. Cela permet que plus d'énergie soit transmise au dieu. Cela permet aussi à une plus grande partie de la méchanceté du dieu de se faire ressentir dans l'Animiculum. Cette aura étrange inspire une révulsion immédiate et profonde à tous les êtres terrestres. Elle inspire aussi des rêves horribles (à un ou deux mètres de distance, effectuez un test de POU dont la difficulté dépendra de la TAI de de l'Animiculum sur la Table de Résistance) ainsi que des pertes de Santé Mentale (voir ci-dessous).

Dans des cas extrêmes, les Animiculi peuvent provoquer une fascination profonde chez leur victime, rendant encore plus facile leur capture et leur ingestion. Les personnes dont le POU est au moins de 50 points inférieur à la TAI d'un Animiculum doivent tester leur POU ou moins à chaque tour passé à une distance inférieure à un tiers de la TAI/5 de l'Animiculum en centimètres. Un échec indique que l'individu est fasciné par l'Animiculum et qu'il ne fera rien d'autre que le regarder avec fascination et dégoût.

La seule attaque de l'Animiculum est l'ingestion. Les dégâts de base causés par l'ingestion sont les mêmes quelle que soit la taille de la créature, soit 1D2 points d'Impact par tour. Cependant, lorsqu'un Animiculum devient plus grand et plus mobile, il devient capable de s'attacher à sa victime et de s'infiltrer en elle, accroissant ainsi l'efficacité de l'ingestion. En termes de jeu, les caractéristiques importantes de l'Animiculum sont déterminées par sa TAI (voir le tableau ci-dessous). La TAI de l'Animiculum augmente d'un point par tranche de deux points de TAI des créatures ou de la matière inerte ingérées. Ces créatures ont uniquement les caractéristiques

ANIMICULI,
Graines d'un Dieu inconnu

TAI	5	10-15	20-30	35-75	80-150	par +50 supp
FOR	10	30	60	80	100	+20
DEX	20	40	60	80	100	100
Mouv	2	4	8	10	10	10

PV : (toutes les TAI) : 8 + 2 x TAI
Attaque : d'ingestion
Compétence

Attachement :	20%	40%	60%	80%	90%	90%
Dégâts	1D2	2D3	2D4	4D4	6D4	+2D4
Perte de Santé Mentale :	0/1D3	1/1D4	1/1D6	1D3/1D8	1D4/2D6	+1/+2 SAN

indiquées ici (elles n'ont pas de CON, d'INT, de POU, d'armure ou de sorts).

ATLACH-NACHA, FILLES D'

race inférieure de serviteurs

Alors que le prêtre chante, son corps danse au rythme des chants Tcho-Tchos. Elle se penche lentement en avant et tous les témoins remarquent que son dos a incroyablement grossi. Subitement, la peau de son dos se fend et révèle une surface noire et brillante qui pulse. De cette ouverture, une forme humide et gélatineuse sort. Alors que la peau vide et rabougrie [de la fille] est repoussée en avant, de nombreuses pattes sortent du moule devenu inutile alors que l'énorme araignée s'en débarrasse.

Keith Herber, *The Andaman Islands*

Les Filles d'Atlach-Nacha sont d'énormes araignées venimeuses. Elles sont presque entièrement noires, à l'exception de leur abdomen, strié de vert et d'or.

Les Filles d'Atlach-Nacha commencent sous la forme d'humaines normales qui ont été choisies par le Grand Ancien pour devenir l'une de ses compagnes, en tant qu'araignée géante. Ce sont toutes des femmes qui ont survécu à la morsure mortelle d'une araignée venimeuse. Certaines gardent une cicatrice surnommée la « marque de l'araignée » par les prêtres et les disciples d'Atlach-Nacha. Les serviteurs du Grand Ancien enlèvent ou contraignent les femmes choisies par la force à servir le Dieu Araignée. Finalement, toutes subissent une transformation horrible, perdant leur peau humaine pour devenir des araignées énormes. Une fois transformées, les Filles d'Atlach-Nacha rejoignent leur géniteur dans sa tanière souterraine pour l'aider à tisser sa toile gigantesque.

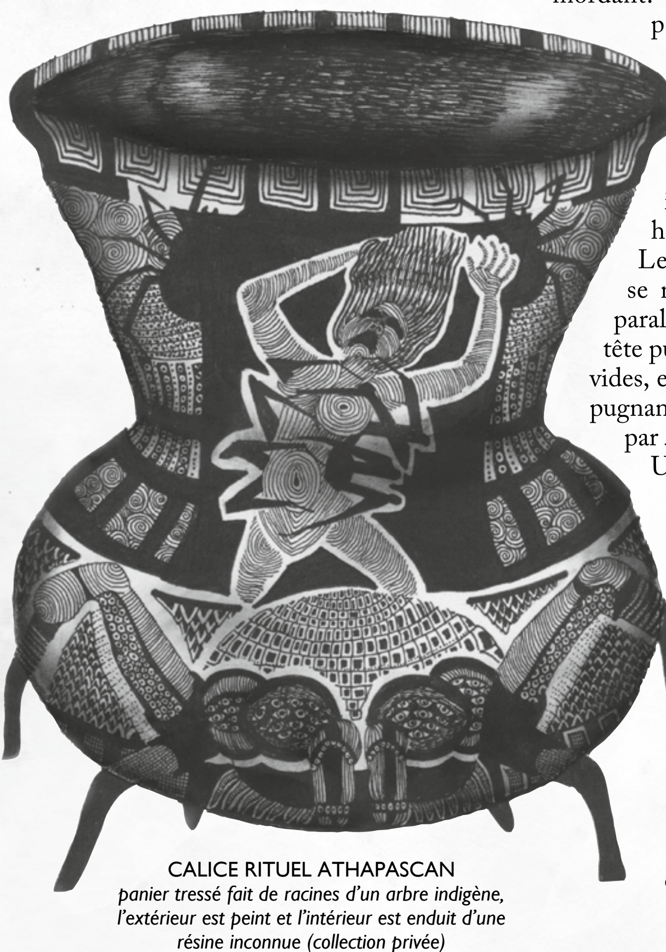
FILLES D'ATLACH-NACHA, tisseuses de la grande toile

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	95	(3D6+8)x5
TAI	95	(3D6+8)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	50	(3D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy 19
Impact moy. +2D6
Carrure moy. : 2
Mouvement 5
Points de magie moy. : 13
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 75%, dégâts : 1D10 + venin (voir ci-dessus). Se nourrit automatiquement une fois la victime paralysée, dégâts : 5 INT dévoré par tour.
Armure : 5 points de carapace dure.
Sorts : Toutes les Filles d'Atlach-Nacha savent Contacter et Appeler Atlach-Nacha. Les filles ayant une INT de 75 ou plus connaissent 1D3 sorts supplémentaires.
Compétences : Discrétion 35%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une Fille d'Atlach-Nacha. Voir la transformation d'un humain peut coûter 1/1D8 de SAN supplémentaire.

ATTAQUES : Une Fille d'Atlach-Nacha attaque une fois par tour en mordant. Son venin est une toxine paralysante ayant une Virulence létale. Si le venin dépasse la CON de la victime lors d'un test en opposition, celle-ci s'évanouit aussitôt et reste inconsciente durant 1D6 heures.

Les Filles d'Atlach-Nacha se nourrissent de leur victime paralysée, dévorant la chair de la tête puis, en passant par les orbites vides, en aspirant le cerveau. Ce répugnant festin nécessite une minute par 5 points d'INT de la victime. Une fois l'INT de la victime réduite à 0, le cerveau a été totalement aspiré et la victime meurt. Les victimes peuvent être sauvées par des amis s'ils parviennent à arrêter l'araignée avant que l'INT de la victime tombe à 0. Cependant, les survivants demeurent à jamais aveugles, subissent la perte permanente de 2D4x5 APP ainsi que celle de l'INT qui a été dévorée.



CALICE RITUEL ATHAPASCAN
panier tressé fait de racines d'un arbre indigène, l'extérieur est peint et l'intérieur est enduit d'une résine inconnue (collection privée)



B

BASSIN CÉLESTE, RÔDEUR DANS LE

entité unique

Le bassin bouillonnait. Des formes denses se formaient dans l'ombre et émergeaient à la surface. Des appendices palmés battaient l'eau, des visages plats, des yeux de lézard, des mâchoires de requin, avançaient vers le rivage… Les formes qui sortaient sur le rivage étaient recouvertes de noir, comme si l'enfer avait eu des fuites putrides… Un crachat bossu sortit du bassin et se pencha [sur sa victime]. Pendant un instant, Rapf crut voir le visage choqué et hurlant de la victime se refléter dans la blancheur laiteuse, puis il n'en resta qu'un nuage rouge… Une chose à tête de pieuvre qui aurait eu un bec avança sur le rivage, ses membres traînant derrière elle… La créature était sur lui et les muscles de sa gorge tressautaient alors qu'elle le saisit d'un bras bouffi se terminant en pince. Même après que le bec verdâtre l'ait écrasé, il donnait encore des coups de pieds en battant des bras.

A. A. Attanasio, *The Star Pools*

Perdu dans les collines embrumées d'Haïti, au-delà des marécages communs dans cette partie désertée du pays, se trouvent plusieurs larges bassins verdâtres aux rives dénuées de toute végétation. Sur les rives se trouvent des monolithes de roche noire sculptés de motifs anciens, ainsi que des arbres énormes qui semblent extraterrestres. Les bassins sont une demi-douzaine, de forme elliptique, aux eaux parfaitement plates et du vert le plus pur. Ce sont dans ces Bassins célestes que le Rôdeur attend, prêt à dévorer les intrus.

Le Rôdeur dans le Bassin céleste fait partie du Million de Favoris de Nyarlathotep et pourrait être l'un des descendants du Dieu Extérieur. Il vit dans les Bassins célestes depuis une éternité et est aujourd'hui au service du culte de l'Horreur flottante. Très mobile, le Rôdeur a de grandes ailes membraneuses qui lui permettent de voler ainsi que des appendices palmés qui lui permettent de nager ou de marcher. L'apparence complète de la créature est complexe car elle ressemble à un regroupement de monstruosités indépendantes et grouillantes.

ATTAQUES : Le Rôdeur peut attaquer plusieurs adversaires simultanément avec plusieurs appendices. Lorsqu'il attaque avec une pince, il peut tenter de se saisir de sa victime par un test de FOR contre FOR. Les victimes saisies dans la pince sont données en nourriture au bec lors du tour suivant.

RÔDEUR DANS LE BASSIN CÉLESTE,

Un du Million de Favoris de Nyarlathotep

FOR	275
CON	200
TAI	250
DEX	125
INT	100
POU	175
Points de vie moy. :	45
Impact moy. :	+6D6
Carrure moy. :	7
Points de magie moy. :	35

Mouvement : 10 / 12 (nage) / 14 (vole)

Attaques par round : autant d'attaques que d'appendices ou d'adversaires

Options de combat rapproché : Gueule 30%, dégâts : 1D6; Pinces 50%, dégâts : 2D8+Impact ou FOR contre FOR pour saisir la victime; Appendices 40%, dégâts : 1D20 par tour, FOR contre FOR chaque tour pour se libérer; Bec 30%, dégâts : 1D10+Impact.

Armure : Aucune, mais il ne subit que des dégâts minimaux de toutes les attaques non magiques. Les réussites spéciales obtenues contre lui n'infligent pas de dégâts supplémentaires. S'il a 0 PV ou moins, le Rôdeur est révoqué dans sa dimension d'origine.

Sorts : Contacter Nyarlathotep ainsi que tous les autres sorts choisis par le gardien.

Perte de Santé mentale : 6/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu le Rôdeur dans le Bassin céleste.

BÊTES LUNAIRES

race inférieure indépendante

D'énormes choses glissantes, de couleur gris-blanc, qui pouvaient grossir et rétrécir à volonté et dont la principale forme – même si elle changeait souvent – était celle d'un crapaud sans yeux, mais avec une masse vibrante et des tentacules roses au bout de son museau malformé.

H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les Bêtes lunaires sont une race extraterrestre qui se rencontre principalement dans les Terres oniriques. Elles ont une grande colonie sur la lune des Terres oniriques et certains disent qu'elles en ont une également sur la Lune du monde éveillé. Elles traversent l'espace – et peut-être même les dimensions et l'espace – sur leurs galères volantes noires. Ces terribles bateaux ressemblent aux bateaux terrestres munis de mâts, mais ils naviguent en plein ciel et sont manœuvrés par de longues rames. Les Bêtes lunaires rament, cachées par le pont du bateau, alors que leurs esclaves, des Hommes de Leng, demeurent sur le pont. Elles servent Nyarlathotep et réduisent les autres races en esclavage. Si le sadisme pouvait avoir un sens pour cette race, ce serait le cas, car ce sont des êtres monstrueusement cruels qui torturent fréquemment les autres membres de races qui tombent entre leurs griffes.

Bien que la seule arme indiquée ici soit la lance, les Bêtes lunaires peuvent avoir bien d'autres merveilles technologiques. La plupart de leurs soldats sont des membres d'autres races réduits en esclavage, dont principalement des Hommes de Leng.

BÊTES LUNAIRES,
tyrans lunaires

carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	105	(3D6+10)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	80	(2D6+9)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		17
Impact moy. :		+1D6
Carrure moy. :		2
Points de magie moy. :		35
Mouvement :		7
Attaques par round :		2

Options de combat rapproché : Lance 25%, dégâts : 1D10+1+Impact.

Armure : Aucune, mais la substance particulière qui compose leur corps leur fait subir des dégâts minimaux liés aux attaques d'armes à feu.

Sorts : Les Bêtes lunaires connaissent au moins 1D3 sorts.

Perte de Santé mentale: 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une Bête lunaire.

BÊTES TYPHONIENNES

race inférieure de serviteurs

Set était représenté par l'animal typhonien, ou portait sa tête sur des épaules humaines. Cet étrange animal, au long museau recourbé, aux oreilles carrées et droites et à la queue dressée et touffue n'a jamais été identifié.

Veronica Ions, *Bibliothèque des mythes et légendes du monde, mythologie égyptienne*

Ces créatures noires ressemblant à des chacals habitent une dimension sombre et lointaine. Elles sont minces et agiles, couvertes de poils noirs courts et drus. Elles ont un long museau rempli de crocs, de grandes oreilles et une queue dressée qui se termine sur une touffe de poils. Leurs yeux sont étroits, bridés et ont une lueur rouge dans l'obscurité. Les Bêtes typhoniennes font environ la taille d'un très gros chien.

ATTAQUES : Une Bête typhonienne peut attaquer avec ses deux pattes griffues, mordre, ou attaquer d'une seule patte griffue par tour. Leurs yeux spectraux ont une influence hypnotique sur les humains, qui doivent surmonter le POU de la Bête avec le leur ou demeurer sur place, paralysés de peur. La paralysie ne dure que 1D4 tours ou jusqu'à ce que la victime subisse des dégâts physiques. Une victime paralysée peut tenter de se libérer de l'emprise de la Bête chaque tour en comparant son POU au sien. Une Bête typhonienne peut automatiquement frapper une victime hypnotisée avec ses griffes ou la mordre.

COMPÉTENCES : Une Bête typhonienne peut esquiver toute attaque non magique en réussissant un test d'Athlétisme, mais cela l'empêche d'attaquer durant le même tour. Les Bêtes typhoniennes peuvent sauter une distance égale à un tiers de leur (FOR+DEX)/5 en mètres. Elles peuvent sauter sur leur victime depuis une grande distance en réussissant leur test de saut. Leurs sens sont très aiguisés et elles voient, entendent ou sentent leur victime depuis une distance en mètres égale à leur INT + POU en réussissant un test d'Écouter, Trouver Objet Caché ou Pister à l'odeur.

Les Bêtes typhoniennes acceptent les sacrifices humains au nom de Set, sont les gardiens de lieux sacrés ou offrent protection et conseils aux adorateurs préférés de Set.

BÊTES TYPHONIENNES,
serviteurs de Set

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	85	(5D6)x5
TAI	45	(2D4+4)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	50	(3D6)x5
Points de vie moy. :		13
Impact moy. :		+1D4
Carrure moy. :		1
Points de magie moy. :		10
Mouvement :		15

Attaques par round : 2 ou 3 (griffes ou morsure + yeux spectraux)

Armes : Griffe 50%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 50%, dégâts : 1D6.

Armure : Le corps extraterrestre des Bêtes typhoniennes leur accorde 1D6 points d'armure. Le gardien doit lancer 1D6 lors de chaque attaque contre une Bête typhonienne afin de déterminer son armure à ce moment là.

Sorts : Normalement, aucun. Une Bête typhonienne dont INT + POU seraient supérieurs à 150 pourrait connaître 1D3 sorts.

Compétences : Discrétion 50%, Écouter 75%, Esquiver 53%, Pister à l'odeur 75%, Sauter 75%, Trouver Objet Caché 50%

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu une Bête typhonienne.

BYAKHEE



race inférieure de serviteurs

Là, de manière rythmique, battait des ailes une horde de choses ailées domestiques et hybrides… ni corbeaux, ni taupes, ni busards, ni fourmis ni êtres humains décomposés, mais une chose dont je ne peux ni ne dois me rappeler.

H. P. Lovecraft, *The Festival*

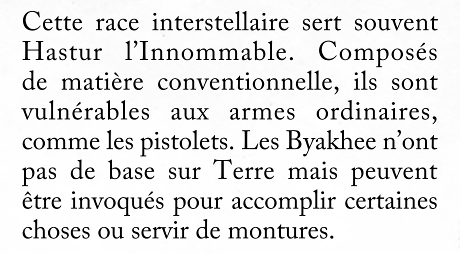


BLASON
d'une maison noble slave maintenant disparue
(State Heraldic Museum, National Library of Ireland, Dublin)

BYAKHEE,
étalons célestes

carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(5D6)x5
CON	50	(3D6)x5
TAI	90	(5D6)x5
DEX	67	(3D6+3)x5
INT	50	(3D6)x5
POU	50	(3D6)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 5/16 en volant
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 35%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 35%, dégâts : 1D6 + drain de 1D6 FOR.
Armure : 2 points de fourrure et de peau épaisse.
Sorts : Les Byakhee ayant POU 70 ou plus connaissent au moins 1D4 sorts, généralement des sorts liés à Hastur et à ses associés.
Compétences : Écouter 50% Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Byakhee.



Cette race interstellaire sert souvent Hastur l'Innommable. Composés de matière conventionnelle, ils sont vulnérables aux armes ordinaires, comme les pistolets. Les Byakhee n'ont pas de base sur Terre mais peuvent être invoqués pour accomplir certaines choses ou servir de montures.

ATTAQUES : Au combat, un Byakhee peut frapper avec ses deux pattes griffues simultanément (ce qui lui donne deux attaques par tour), ou tenter de mordre sa cible. S'il arrive à mordre, le Byakhee demeure en place et commence à drainer le sang de sa victime. À chaque tour que le Byakhee passe agrippé à sa victime, incluant le premier tour, le sang perdu retire 1D6x5 points de FOR à la victime, jusqu'à sa mort. Le Byakhee demeure généralement en place jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il ait drainé la victime de son sang. Si elle échappe à la mort, la victime doit se reposer et bénéficier d'une transfusion de sang, pour regagner 1D3x5 points de FOR par jour.



C

CHAKOTA

race inférieure de serviteurs

Le Chakota est composé de douzaines de visages humains encastrés dans une forme cylindrique musclée, semblable à un ver d'une couleur violette aux veines apparentes. Les visages pleurent, hurlent et crient de désespoir. Le Chakota est mobile mais ne peut pas échapper à son point d'ancrage. Il mesure environ 2 mètres de haut et un mètre de diamètre.

Larry DiTillio et Lynn Willis, *The Masks of Nyarlathotep*

Un Chakota est créé par un rituel magique nécessitant l'ingestion d'une personne consentante, dont le visage devient le premier visage de la créature. Tout d'abord, la chose doit être nourrie, mais elle sait rapidement se débrouiller seule.

Les visages d'un Chakota sont ceux de ses victimes. Le visage de chaque nouvelle victime apparaît environ deux heures après ingestion. Le Chakota tue en mordant et en dévorant avec ses nombreux visages. Il n'y a aucune limite au nombre de victimes qu'il peut ingérer car sa masse peut continuer de croître.

Un investigateur qui verrait le visage d'une personne qu'il connaît pourrait perdre deux ou trois fois plus de points de Santé Mentale.

Les caractéristiques d'un Chakota dépendent du nombre de visages. Chaque visage a une FOR et une TAI de 1. La CON et le POU de l'être sont égaux à sa FOR. La DEX est toujours de 3 et son MOU est toujours de 4.

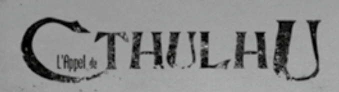
CHAKOTA,
esprits aux multiples visages

carac.	Moy.	Jet
FOR	175	(10D6)x5
CON	175	(10D6)x5
TAI	175	(10D6)x5
DEX	15	15
INT	10	(1D3)x5
POU	175	(10D6)x5

Points de vie moy. : 35
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 4
Attaques par round : morsure avec 1D8 visages par cible + hurlement
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1 par visage; Hurlements du Chakota : automatique, dégâts 1/1D8 de Santé Mentale (voir ci-dessus).
Armure : Le Chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont couvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chakota.

MORSURES : Les Chakota peuvent mordre avec 1D8 visages par cible. Testez l'attaque de chaque visage. Une morsure réussie permet de retenir la victime près du Chakota. La victime peut faire un test en fonction de la FOR du Chakota ur la Table de Résistance, mais cela coûte un point de dégâts supplémentaire par morsure réussie. Prenez pour acquis que chaque morsure a une FOR de 5 : faites le total des morsures et utilisez le total lors du test de FOR de l'investigateur.. N'utilisez pas la force physique du Chakota. Pour chaque attaque réussie, enlevez un Point de Vie à la cible. Toute personne mordue par un Chakota perd automatiquement 1D10 de Santé Mentale. Aucun test de Santé Mentale n'est possible. Si le gardien le souhaite, limitez le nombre de victimes à une par tour ou jusqu'à trois victimes par tour si la situation l'exige. Le Chakota cherche à dévorer la première cible avant de s'en prendre à la deuxième, mais chaque victime ne prend que douze tours ou moins pour être ingérée.

ATTAQUES DE HURLEMENT : Entendre les hurlements déchirants d'un Chakota pour la première fois coûte 1/1D8 points de Santé Mentale. Entendre les hurlements par la suite ne fait plus perdre de Santé Mentale.



Byakhee



CHAMPIGNONS, VILS

race inférieure indépendante

Au premier regard, les Vils champignons ressemblaient à tous les autres champignons. Cependant, leur couleur et leur forme semblaient changer constamment, de sorte qu'un observateur n'aurait pas pu se concentrer sur eux. Une terre morte, sur laquelle rien ne pousse, les entoure sur un rayon de plusieurs mètres. Des ombres noires se regroupent autour d'eux comme un écran de fumée et des filaments rampent au sol ou pendent si les champignons poussent au plafond pour pouvoir s'enrouler autour des humains, murmurant, soufflant, sifflant, éternellement distants et tranquilles. Une noirceur chaude, douce et collante.

Michael Siefener, *Beschwörungen*

Les Champignons sont une sorte de vie parasite, différents des plantes et animaux naturels. Certains pensent qu'ils proviennent de la froide Yuggoth et qu'ils se sont répandus dans le cosmos avec les Mi-Go. Peut-être que ces Champignons poussent naturellement sur Yuggoth ou peut-être qu'ils ont été créés par les Mi-Go pour une raison macabre. Quel que soit le cas, c'est une forme de vie cauchemardesque qui peut infecter tous les organismes avec lesquels elle entre en contact.

INFECTION : Les filaments collants adhèrent à tout ce qu'ils touchent. Si les filaments entrent en contact avec une peau nue, l'infection commence. En quelques minutes, les filaments commencent à pénétrer la peau et transforment la chair vivante en des champignons. Si l'investigateur contaminé parvient à retirer les filaments en moins de 2D10 minutes, il évite l'infection. Simplement rincer la peau à l'eau ne suffit pas. Il faut nettoyer la peau avec un solvant puissant ou un fongicide, qui peuvent blesser l'investigateur sous la forme de brûlures chimiques ou d'empoisonnement, au choix du gardien. Il est aussi possible de brûler la zone, mais cela inflige 1D6 points de dégâts. Une victime gravement atteinte peut nécessiter plusieurs applications de produits chimiques ou plusieurs brûlures avant que le parasite soit totalement détruit.
Dès le début de l'infection, les tissus internes commencent à devenir des champignons, même si la victime ne démontre aucun signe extérieur de contamination. La victime devient plus calme et ne dit rien, sous le contrôle du parasite. Elle refusera aussi de se laisser examiner par un médecin ou traiter. La vie de la victime ne peut être sauvée qu'en amputant, dans les deux heures, le membre qui a été en contact avec les Vils champignons. Sinon, le parasite se répand dans tout le corps et la volonté de l'hôte est modifiée afin de faire tout ce qui peut faciliter la transformation en un champignon. Cela nécessite de se retirer de toute vie sociale pour s'installer dans un lieu sombre et humide.
Chaque mois, la victime perd 10 points de FOR, de CON, de DEX ainsi qu'un point de Mouv et d'INT, mais gagne 5 points de POU. Une fois que les FOR, CON, DEX et Mouv. sont réduits à zéro, la transformation est complète (arrondissez le POU au nombre rond le plus proche). La victime est totalement transformée en champignon. Son corps devient une masse spongieuse qui ne contient plus d'ADN d'aucune sorte. Il n'existe aucun traitement pour sauver la victime infectée à ce point et toute personne qui voudrait l'examiner court le risque d'être infectée. La victime ne meurt pas, mais devient un champignon dont la forme est une horrible parodie immobile de son ancien corps.

VILS CHAMPIGNONS,
moisissure extraterrestre

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	50	(3D6)x5
DEX	N/A	N/A
INT	35	(2D6)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : TAI(10)
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 0
Attaques par round : 1
Armes : Infection 100% en cas de contact, dégâts : transformation (voir ci-dessus).
Armure : Aucune. Cependant, les armes à feu et autres armes n'infligent aucun dégât aux Champignons. Attaquer un Champignon avec une arme ne fait que répandre les spores et rendre l'infection plus plausible pour toute personne se trouvant dans les parages. Le feu, les produits chimiques et autres attaques similaires sont efficaces contre les Champignons.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Vil champignon. Voir un corps qui a été transformé en Champignon coûte 1/1D8 points de Santé Mentale, 2/1D10 si le corps est celui d'une personne que l'investigateur connaissait.

CHASSEURS SPECTRAUX

race inférieure de serviteurs

Les Chasseurs spectraux sont des êtres humanoïdes larges et hideux mesurant environ 2m50 à 3 mètres. Une peau noire et caoutchouteuse recouvre leur corps. Leurs yeux sont grands et rouges. Leur bouche est large et remplie de dents aussi acérées que celles d'un requin. Un long nez crochu parfait leur apparence. Ils sont horriblement maigres, à l'exception de leur abdomen distendu. Leurs membres se terminent sur des appendices grossiers. Leurs pieds ressemblent à ceux des hommes, mais leurs mains ne sont que des pinces énormes, semblables à celles des crabes. Comme ils sont parfois immatériels, ils semblent flotter ou léviter au-dessus du sol comme d'énormes ballons très laids.

John Carnahan, *Devil's Canyon*

Les Chasseurs spectraux sont une race qui a été créée à partir des corps de ceux qui se sont portés volontaires pour devenir des monstres. Ils servent souvent de gardes à des sites ou objets importants. Les Chasseurs spectraux ne parlent aucun langage connu et pourraient vivre autant dans le monde éveillé que dans les Terres oniriques.

Les Chasseurs spectraux sont de formidables adversaires, mais ils sont faciles à détruire pour ceux qui savent comment faire. Ils peuvent devenir invisibles à volonté et cela abaisse de POU% le pourcentage de chance que leur adversaire a pour les toucher. Sous forme immatérielle, les Chasseurs spectraux ne perdent des points de dégâts que par les armes enchantées ou les sorts. Leur principal inconvénient est que certaines formes de lumières les rendent visibles. Certains types de lentilles permettent de révéler leur présence s'ils sont directement dans le champ de vision des lentilles. Une autre faiblesse des Chasseurs spectraux est qu'ils sont toujours liés à un artefact ou un cérémonial qui contient leur âme. Ils ne peuvent jamais s'éloigner de plus d'un kilomètre de l'objet et si l'artefact est détruit, le Chasseur spectral meurt.

ATTAQUES : Un Chasseur spectral peut attaquer une fois par tour, soit en mordant soit avec sa pince. Les Chasseurs spectraux peuvent parer avec leurs pinces et peuvent le faire chaque tour tout en continuant d'attaquer. Ils attaquent généralement lorsqu'ils sont invisibles, ce qui leur donne +20% de chance de toucher.

TIRÉ DES CARNETS
D'ALBERT SCHWEITZER 1915





CÉRÉMONIE D'INVOCATION
vers 1100 Academia de Lisboa

CHASSEURS SPECTRAUX,
gardiens monstrueux

carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(3D6x2)x5
CON	40	(2D6+1)x5
TAI	90	(3D6+8)x5
DEX	50	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	90	(5D6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 8
Attaques par round : 1 (morsure ou pince)
Armes : Pince 50%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 30%, dégâts : 3D6.
Armure : 1 point de peau.
Sorts : Un Chasseur spectral connaît 1D6 sorts si un résultat de INT/2 ou moins est obtenu sur 1D100.
Compétences : Écouter 30%, Trouver Objet Caché 30%.
Perte de Santé mentale : 1/1D6+2 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chasseur spectral.

CHAUGNAR FAUGN, FRÈRES DE

race supérieure/inférieure de serviteurs.

Les frères descendront des montagnes en quête d'extase lorsqu'ils seront appelés. Chaugnar et ses frères discutent d'esprit à esprit.
Frank Belknap Long, *The Horror from the Hills*

Ces créatures peuvent avoir deux formes : les frères supérieurs de Chaugnar Faugn et les frères inférieurs. Tous ont la même apparence, celle du Grand Ancien : une horreur éléphantesque bouffie aux têtes squelettiques aux grandes oreilles et aux trompes qui se terminent en entonnoir gigantesque. Les corps des Frères de Chaugnar Faugn sont humanoïdes, mais marbrés et tachés. Comme leur ascendant, les Frères de Chaugnar Faugn ressemblent d'abord à des statues, totalement immobiles jusqu'à être attaquées ou avoir soif de sang. Leurs grandes oreilles semblent être sensibles aux sons. Ils peuvent détecter la respiration de leur proie à des distances considérables. Des deux, les frères inférieurs sont plus petits et plus faibles. Ces créatures vivent dans des grottes des Pyrénées, en Espagne.

Chaugnar Faugn et ses frères sont psychiquement reliés : si le Grand Ancien est blessé ou affecté, sa perte ou son incapacité affectent tous ses frères de la même manière, mais amoindrie. L'inverse n'est pas vrai.

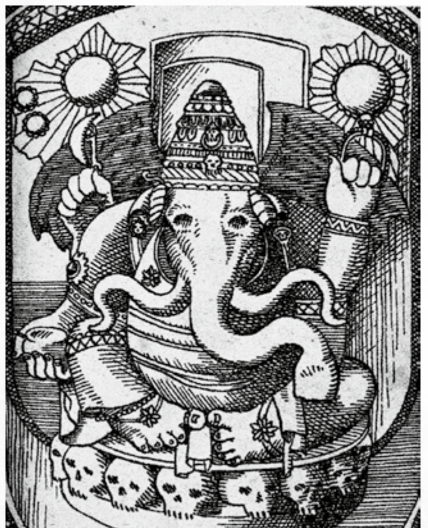
Les caractéristiques des frères supérieurs de Chaugnar Faugn sont la moitié de celles de leur créateur, plus ou moins 1D6x5. Pour déterminer si c'est plus ou moins, lancer un 1D10. Les nombres pairs valent +1D6x5, les nombres impairs -1D6x5. Les caractéristiques des frères inférieurs sont indiquées ci-après.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Les frères supérieurs sont bien moins puissants que leur Maître, même s'ils possèdent certaines des attaques psychiques de Chaugnar Faugn. Les Frères supérieurs peuvent provoquer d'horribles cauchemars chez leur victime, à propos des frères et de leur maître. Ils peuvent aussi appeler une victime à eux. Bien entendu, ces monstres assassinent froidement et se nourrissent des pauvres humains qui approchent. Cette attaque coûte trois points de magie à l'attaquant et il doit d'abord vaincre la victime au nombre de points de magie sur la Table de Résistance. Les frères inférieurs n'ont pas d'attaque psychique.

DRAINAGE DE SANG : Lors des combats, ces créatures tentent de se saisir de leur cible puis de la retenir pendant que les trompes de ses frères dévisagent la victime et la draine de son sang. Cette perte de sang coûte à la victime 1D6x5 CON par tour. Cette CON est perdue à jamais.

Les Frères de Chaugnar Faugn peuvent aussi se saisir de leur victime pour l'écraser. Pour échapper à un Frère de Chaugnar Faugn, la victime doit se libérer du Corps à corps ou mourir.

TIRÉ D'UN LIVRE DE PRIÈRES D'UNE SECTE EUROPÉENNE (National Diet Library, Tokyo)



FRÈRES INFÉRIEURS DE CHAUGNAR FAUGN,
horreurs éléphantesques vampiriques

carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	85	(3D6+6)x5
DEX	50	(3D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10
(ne peut pas voler)
Attaques par round : 2
Armes : Corps à corps 35%, dégâts spéciaux; Morsure 40%, dégâts : 1D3; Draine le sang 100% une fois la victime saisie et mordue, dégâts 1 Point de Vie par tour; Écrasement 30%, dégâts 1D4+Impact.
Armure : 2 points de peau d'éléphant.
Sorts : Les frères inférieurs ne connaissent aucun sort.
Compétences : Écouter 25%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 1/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un frère inférieur de Chaugnar Faugn.

FRÈRES SUPÉRIEURS DE CHAUGNAR FAUGN
horreurs éléphantesques vampiriques

carac.	Moy.	Jet
FOR	165	33+/-1D6x5
CON	350	70+/-1D6x5
TAI	100	20+/-1D6x5
DEX	75	15+/-1D6x5
INT	65	13+/-1D6x5
POU	90	18+/-1D6x5

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 10/12 (en vol)
Attaques par round : 2
Armes : Corps à corps 40%, doit réussir à immobiliser sa proie pour la drainer de son sang; Draine le sang 100% une fois la victime saisie et mordue, dégâts 1D6x5 CON par tour; Écrasement 35%, dégâts 1D6+Impact.
Armure : Aucune, mais seules les armes magiques ou enchantées peuvent les blesser.
Sorts : Contacter Chaugnar Faugn, Invoquer/Contrôler les frères inférieurs de Chaugnar Faugn, plus au moins 1D10 autres sorts.
Compétences : Écouter 60%, Trouver Objet Caché 60%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un frère supérieur de Chaugnar Faugn inerte. S'il est animé et actif, la perte est de 2/1D8 points de Santé Mentale.

CHERCHEURS

race inférieure de serviteurs

Mais plus inquiétants encore sont les Chercheurs, qu'ils envoient dans tous les autres mondes et dimensions, des êtres aux pouvoirs incroyables qu'ils ont créés eux-mêmes et déguisés comme les êtres qui vivent dans les dimensions ou mondes dans lesquels les Chercheurs sont envoyés.

Robert A.W. Lowndes, *The Abyss*

Les Chercheurs sont créés par les Adumbralis et ressemblent à des membres extraordinairement parfaits des races qu'ils infiltrent.

ATTAQUE HYPNOTIQUE : En surmontant le POU de sa victime avec le sien, un Chercheur envoie l'esprit de sa victime dans la dimension des Adumbralis. La victime semble hypnotisée, bien qu'elle voie et ressente les choses d'une dimension étrange. Un Chercheur peut avoir autant de victimes qu'il le souhaite en son pouvoir. Une fois hypnotisée, l'esprit de la victime ne peut être sauvé de la dimension étrange des Adumbralis que par un test majeur de Psychanalyse. Lorsqu'une victime hypnotisée est attaquée par un Adumbrali, des témoins pourraient voir le corps de la victime rapidement et inexplicablement devenir pâle et desséché.

CHERCHEURS,
chasseurs Adumbralis sous forme humaine

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	50	(3D6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	70	(3D6+3)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : N'importe laquelle % de base, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun.
Compétences : Se fondre dans la société 75%.
Perte de Santé mentale : Voir un Chercheur sous forme humaine ne fait perdre aucun point de Santé Mentale.

CHEVAUX DE L'INVISIBLE

race supérieure indépendante

Dans l'instant qui suivit, j'eus l'impression que les lieux tremblaient sous mes pieds à cause des coups de sabots de bêtes énormes… Ensuite, dans une flaque de ténèbres à ma gauche, jaillit une horde infernale de choses chevalines… Il était sûr d'avoir vu quelque chose comme une énorme tête de cheval venir sur lui dans la lueur émanant de son arme qui tirait pour une dernière fois. Immédiatement après, il fut frappé d'un coup dur qui le fit sombrer dans l'inconscience…

William Hope Hodgson,
The Horse of the Invisible

Les Chevaux de l'Invisible sont une race de créatures partiellement matérielles venues d'un autre plan. Ces Chevaux sont normalement invisibles. Lorsqu'ils se manifestent, ils laissent entrevoir des pattes avant en pleine ruade, des sabots et la tête d'un cheval géant et fantomatique dont les pattes arrière sont masquées par un brouillard épais. Leurs hennissements sinistres et le martèlement de leurs sabots sont généralement la seule indication de leur présence.
Les Chevaux de l'Invisible peuvent manipuler des objets tout en étant immatériels et passer au travers d'objets solides. Cependant, ils n'ont aucune attaque physique, à moins de se manifester physiquement.
Les Chevaux de l'Invisible ne peuvent venir sur notre plan que de deux manières : ils peuvent y être invoqués ou être attirés par des zones de souffrances atroces, comme les sites de meurtres affreux, de suicides, de torture, etc. C'est pour cette raison que la présence d'un Cheval est souvent interprétée, à tort, comme si les lieux étaient hantés par un esprit troublé. Lorsqu'ils viennent, les Chevaux doivent se terrer dans de sombres endroits souterrains. Les Chevaux sont liés à un seul endroit tant qu'ils ne sont pas rappelés chez eux ou tués. Les Chevaux de l'Invisible sont toujours des créatures solitaires.

POUVOIRS TÉLÉKINÉSIQUES ET ATTAQUES : Un Cheval de l'Invisible a plusieurs capacités spéciales lorsqu'il est invisible et immatériel. Un Cheval peut pousser des gens ou des objets par télékinésie en dépensant 1 point de magie par point de TAI de la cible. Le Cheval doit pouvoir la voir afin de la pousser ou de la manipuler.

BRUITS SINISTRES : Le pouvoir le plus souvent utilisé par les Chevaux est celui qui leur permet de créer des bruits. Un Cheval peut ainsi créer des hennissements sinistres ou le martèlement de sabots. Ces effets sonores font perdre des points de Santé Mentale à ceux qui les entendent. Un Cheval peut aussi produire un son proche de celui d'un baiser, un peu comme si quelqu'un « envoyait un baiser ». Cet effet sert principalement à attirer une victime plus près du Cheval, mais ne fait pas perdre de Santé Mentale. Cela ne coûte rien au Cheval de produire de tels effets sonores.

ATTAQUES PHYSIQUES : Un Cheval doit se solidifier afin de pouvoir attaquer physiquement une victime. Devenu matériel, il peut attaquer en frappant avec ses sabots ou mordre. À chaque tour, le Cheval peut tenter de frapper avec ses deux sabots ou de mordre une fois. Les victimes qui sont réduites à zéro PV ou moins en une seule attaque ont été déchiquetées en deux parties. La tête et le torse de la victime ne seront jamais retrouvés. Voir une attaque aussi macabre ou découvrir la partie inférieure du corps coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Sous forme physique, le Cheval ne peut plus utiliser ses pouvoirs télékinésiques ni passer au travers d'objets solides.

CHEVAUX DE L'INVISIBLES,
étalons fantomatiques

carac.	Moy.	Jet
(FOR)	150	(3D6+20)x5
(CON)	120	(5D6+6)x5
(TAI)	170	4D6+20x5
DEX	155	(3D6+10)x5
INT	85	(2D6+10)x5
POU	255	(TAIx1,5)x5

Points de vie moy. : 29
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 51
Mouvement : (14) 20 / 10 (à travers des objets solides)
Attaques par round : 2 (sabots) ou 1 (morsure)
Armes : Sabots 75%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 50%, dégâts : 1D4+Impact.
Armure : Un Cheval perd un point de dégâts suite à toute attaque physique, sauf si elle est magique. À moins que son POU tombe à 0, un Cheval est parfaitement régénéré au coucher de soleil suivant.
Sorts : Bien que les Chevaux de l'Invisible n'utilisent généralement pas de sorts, tous peuvent en connaître 1D4, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Cheval de l'Invisible sous forme chevaline, aucune perte pour un Cheval invisible. 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir entendu le martèlement des sabots ou le hennissement d'un Cheval invisible.

LES MANIFESTATIONS : Pour former son corps fantomatique, le Cheval doit dépenser un point de magie par 5 points de TAI de son corps. Une fois sous forme physique, il peut la maintenir ou la dissoudre à volonté aussi souvent qu'il le souhaite entre le coucher du soleil et le lever du soleil suivant. Pour créer un corps physique la nuit suivante, le Cheval doit à nouveau dépenser des points de magie.
S'il tombe à zéro PV sous forme physique, un Cheval est révoqué dans sa tanière jusqu'au coucher de soleil suivant et sera alors parfaitement régénéré. La seule manière de vraiment tuer un Cheval de l'Invisible est de réduire son POU à zéro.

Un Cheval de l'Invisible est totalement dénué de pouvoir, silencieux et invisible durant la journée. Cependant, entre le coucher et le lever du soleil, ce sont des entités terrifiantes et puissantes. Sous forme de cheval, les Chevaux de l'Invisible ont les caractéristiques indiquées ci-dessous. Sous forme immatérielle et intangible, ils n'ont pas les caractéristiques et compétences entre parenthèses. Ils n'ont alors que INT, POU et DEX,

CHOSES

race inférieure de serviteurs

La salle tangua brusquement. Elle faisait face aux planches brutes et sales de la table. La moitié cassée de la hache en bronze était encore enfoncée dans le crâne. Trois yeux brillants de haine brûlaient d'un feu intense, aussi rouge que le sang frais, dans un visage encadré de nids de vers bleus et mobiles, qui grouillaient là où des cheveux auraient dû pousser.

John W. Campbell, *Who goes there?*

Les Choses sont des créatures venant d'un monde lointain en orbite autour d'une étoile bleue bien plus chaude que notre soleil. Voilà vingt millions d'années, un vaisseau spatial construit par les Choses s'est écrasé en Antarctique. Piégées, les Choses ont été prises dans les glaces jusqu'à être découvertes et ranimées en 1938 par une expédition de recherche américaine. Les humains ont détruit le vaisseau des Choses, mais pas avant que l'une d'elles parviennent à massacrer la moitié du groupe.

Les Choses sont une race insidieuse de métamorphes qui peuvent prendre la forme de toutes les créatures qu'elles mangent (la description ci-dessus est celle d'une Chose dans son état naturel). Dévorer une victime nécessite une minute par 5 points de TAI digéré grâce aux sucs gastriques qu'elle vomit sur sa nourriture. Lorsqu'elle dévore une victime, elle absorbe également ses souvenirs, compétences et manières. De cette manière, la Chose peut parfaitement imiter tout organisme vivant. La transformation d'un être à un autre nécessite un tour par 5 points de TAI. Une Chose peut se transformer totalement ou seulement certaines parties de son corps, pour se faire pousser des crocs ou des griffes et pouvoir se défendre, par exemple. Ces créatures n'ont ni organes ni cerveau et toutes les cellules de leur corps opèrent comme des organismes indépendants intelligents. Même le sang d'une Chose se déplacera seul pour éviter toute blessure.

Lorsqu'une Chose mange, elle accroît ses points de FOR, TAI et CON d'un point par point de TAI consommé.

CHOSE,
créature métamorphe extraterrestre

carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(3D6*)x5
CON	50	(3D6*)x5
TAI	65	(3D6*)x5
DEX	115	(3D6+12)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	90	(5D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : +1D4*
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 10
(sous sa forme naturelle)
Attaques par round : 2
* niveau de base : s'accroît lorsque la Chose se nourrit.

Armes : Attaque avec les mêmes compétences et dégâts que la créature qu'elle imite. Bouche 50%, dégâts 1D8+Impact+infection (voir ci-dessus); Tentacule 60%, dégâts : agrippe sa victime sur un test réussi de FOR contre FOR+infection (voir ci-dessus).
Armure : Selon la créature qu'elle imite, mais elle régénère 1 PV par tour jusqu'à sa mort. Sous sa forme naturelle, elle a 2 points d'armure. Les blessures causées par le feu, l'électricité, l'acide ou les armes magiques ne se régénèrent pas et ne donnent pas naissance à de nouvelles Choses.
Sorts : Une Chose connaît les sorts connus des victimes qu'elle a dévorées et qu'elle imite. Sinon, elle n'en connaît pas.
Compétences : Discrétion 50%, Imiter victime dévorée 99%, Lire les esprits par télépathie 99%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une Chose sous son état naturel ou lorsqu'elle passe d'un déguisement à un autre.

Les Choses peuvent également se scinder pour créer des organismes indépendants. Elles ne peuvent le faire que lorsqu'elles ont consommé deux victimes ou plus et qu'elles veulent les imiter simultanément. Grâce à cette capacité, les membres arrachés ont une vie propre et deviennent une Chose nouvelle. Même le sang des Choses est dangereux. S'il n'est pas surveillé, il tentera de s'introduire dans une victime pour la dévorer lentement de l'intérieur et former une nouvelle Chose. Les Choses qui se scindent divisent leurs FOR, CON et TAI entre leurs multiples corps, mais chaque entité distincte garde les mêmes points d'INT, POU et DEX que l'original.

Ces créatures ont une technologie supérieure et ont inventé les sacs antigravité, l'énergie par la fusion et les armes à rayons d'énergie. Elles voyagent dans des vaisseaux intergalactiques et pourraient même voyager dans le temps.

INFECTION : Toute personne touchée par une Chose doit réussir un test de Volonté ou sera infectée. Durant les 3D6 prochaines minutes, la victime se transforme alors que la Chose la dévore, créant ainsi un nouveau membre de son espèce.

ATTAQUES : Les Choses peuvent utiliser n'importe quelle arme ou concevoir n'importe quelle attaque qui serait possible pour l'humain ou l'animal qu'elles imitent. Sous sa forme naturelle, une Chose attaque avec ses membres tentaculaires dont elle se sert pour immobiliser sa victime. Au cours du tour suivant, la Chose attaque la victime avec sa bouche.

CHOSES RATS

race inférieure de serviteurs

Les os des petites pattes, paraît-il, ont des caractéristiques préhensiles plus proches de celles d'un petit singe que de celles d'un rat. Bien que le petit crâne et ses canines jaunes sauvages soient des plus anormaux, ils ressemblent sous certains angles à une parodie monstrueuse de crâne humain.

H.P. Lovecraft, *The Dreams in the Witch House*



Elles ressemblent à des rats ordinaires et pourraient facilement être confondus de loin, mais la tête des Choses Rats est néanmoins une caricature maléfique d'une tête humaine et leurs pattes sont comme de toutes petites mains humaines. Toutes ont des dents extrêmement longues et tranchantes. Ces créatures surnaturelles sont créées par sorcellerie et permettent à des adorateurs décédés de continuer à servir leur maître, une fois transformés. Bien qu'elles ne meurent pas de manière naturelle, elles sont très rares. Brown Jenkins, le familier de Keziah Mason, la sorcière, pourrait avoir été une Chose Rat. Des Choses Rats qui attaquent montent sur les jambes ou les vêtements de leurs adversaires ou se laissent tomber depuis le plafond. Une fois qu'elles réussissent à mordre, elles s'accrochent et continuent de mordre. Décrocher une Chose Rat coûte 1D3 PV.

Un investigateur mordu peut attraper une maladie. Pour le savoir, soustrayez l'Endurance de l'investigateur mordu de 100. Le résultat final est le % de chance que l'investigateur a d'avoir attrapé une maladie suite à la morsure (consultez l'encart Morsure de rat, p. 72).

CHOSES RATS,
vermines malveillantes et espions grouillants

carac.	Moy	Jet
FOR	10	(1D3)x5
CON	35	2D6)x5
TAI	5	5
DEX	100	(4D6+4)x5
INT	50	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 9
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 35%, dégâts : 1D3+infection possible (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais une réussite spéciale est nécessaire pour atteindre une Chose Rat qui court, et un malus de 20% pour en arracher une agrippée à quelqu'un.
Sorts : Celles qui ont une INT de 70 ou plus connaissent 1D3 sorts au choix du gardien. Ceux qui connaissaient des sorts de leur vivant gardent leurs connaissances une fois devenus des Choses Rats.
Compétences : Discrétion 65%, Esquive 95%, Sauter 80%
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu une Chose Rat. Cependant, si la Chose Rat était connue de son vivant par celui qui la voit, il en coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

CHOSES TRÈS ANCIENNES

race inférieure indépendante

Ils représentaient des objets en forme de barriques crénelées et avaient des bras horizontaux minces qui ressemblaient à des essieux montés sur un axe central ainsi que des bulbes verticaux qui sortaient du sommet et du fond du tonneau. Chacun de ces bulbes était au centre d'un système de cinq bras longs, plats et triangulaires qui les entouraient comme les bras d'une étoile de mer.

H.P. Lovecraft, *Dreams in the Witch House*

Une description très complète de ces êtres se trouve dans At the Mountains of Madness de Lovecraft, mais elle est trop longue pour être incluse ici. Elle indique que l'entité mesure environ 2m50 avec un torse long de 1m80 et qu'elle possède des ailes qui se replient parfaitement dans des fentes. Dans cette histoire, cette race est appelée « les anciens ». Les Choses très anciennes communiquent par des sifflements et peuvent voir sans lumière.

Les Choses très anciennes sont arrivées sur Terre voilà des milliards d'années et auraient pu donner naissance par accident à la vie terrestre. Elles ont créé les Shoggoths pour leur servir d'esclaves. Leur race a commencé à dégénérer avant l'évolution de l'homme et elle a perdu, au moins partiellement, sa capacité à voler dans l'espace avec leurs ailes membraneuses. Après avoir livré de nombreuses guerres contre d'autres races, parmi lesquelles les Mi-Go et les Larves stellaires, et la rébellion de leurs anciens esclaves, les Shoggoths, les Choses très anciennes ont finalement été repoussées jusqu'en Antarctique voilà plusieurs millions d'années et leur dernière cité repose sous un glacier. Leur civilisation a été balayée par la vague de froid de l'ère glaciaire. Les Choses très anciennes sont éteintes sur Terre, mais pourraient encore avoir des colonies dans les eaux les plus profondes. Les Choses très anciennes peuvent être rencontrées par ceux qui voyagent dans le temps. Il est également possible de rencontrer les Choses très anciennes non dégénérées qui vivent dans les étoiles.

LE GRAND ESPACE BLANC : Une autre dimension étrange. Nul ne sait si les Choses très anciennes ont créé cette dimension, mais il est indubitable qu'elles l'exploitent. Elle relie des lieux séparés de plusieurs années-lumière et est, ou était, utilisée par les Choses très anciennes qui voulaient traverser l'univers. Les Choses très anciennes ont créé au moins un portail du Grand Espace Blanc sur Terre, dans les montagnes de Chine. D'autres portails pourraient être ouverts sur Yuggoth, L'gy'hx, Cykranosh, Xoth ou sur d'autres planètes ou dimensions étranges. Il pourrait même y en avoir un dans les Terres oniriques.

PHAROS L'ANCIEN ET LE PIÈGE DES DIEUX : Voilà des millions d'années, voire plus, les Choses très anciennes ont construit une grande arme dans ce qui est aujourd'hui l'Antarctique. L'objet a un pouvoir inconnu et indécelable. Une partie de l'objet est une chose appelée le Piège des Dieux, une chose qui a attiré – et piégé – un Dieu Extérieur ou un Grand Ancien inconnu et anonyme. Certains pensent que le piège et l'arme existent encore de nos jours, mais fonctionnent mal, et que l'Être qui s'y trouve regagne lentement sa liberté. Cela serait certainement un événement dévastateur. Des détails plus complets sur Pharos l'Ancien, le Piège des Dieux et le Dieu Inconnu se trouvent dans la campagne *Par delà les Montagnes Hallucinées*.

ATTAQUES : Au combat au corps-à-corps, une Chose très ancienne peut utiliser ses cinq tentacules simultanément, mais il est impossible d'en utiliser plus que trois sur une seule cible. Une fois qu'un tentacule attrape quelque chose, il la retient, et, à chaque tour, il serre tellement sa proie que celle-ci perd un nombre de Points de Vie égal à la moitié de l'Impact de la Chose très ancienne.

CHOSES TRÈS ANCIENNES,
les Anciens, Bâtisseurs vieux de plusieurs milliards d'années

carac.	Moy.	Jet
FOR	190	(4D6+24)x5
CON	115	(3D6+12)x5
TAI	140	(8D6)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	80	(1D6+12)x5
POU	50	(3D6)x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8/10 (vole)
Attaques par round : 5 tentacules (pas plus de trois sur une cible)
Armes : Tentacule 40%, dégâts : 1/2 Impact en serrant.
Armure : 7 points de peau.
Sorts : Chacune a INT/2 chance de connaître 1D4 sorts appropriés.
Compétences : Discrétion 30%, Pister 25%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu une Chose très ancienne.

CHTHONIENS

race supérieure indépendante

Des tentacules flottants et un corps allongé comme un sac gris-noir… aucun autre trait distinctif que ces tentacules dangereux. Ou y a-t-il… oui, une bosse dans le haut du corps de la chose… une sorte de contenant pour son cerveau, ses ganglions ou tout autre organe maladif qui règne sur l'existence de cette horreur !

Brian Lumley, *The Burrowers Beneath*

Ces créatures sont des énormes pieuvres terrestres et leur corps allongé comme celui d'un ver est gluant. Une sorte de chant les accompagne. Ces tunneliers puissants peuvent vivre des milliers d'années et protègent leur descendance. Mélange de propriétés remarquables, les Chthoniens ne ressemblent à rien d'autre sur la planète et sont parmi les créatures les plus horribles et mortelles du Mythe. Le Chthonien le plus important est le gigantesque Shudde M'ell.

Tous les Chthoniens communiquent par télépathie et peuvent donc atteindre n'importe quel autre membre de leur race n'importe où dans le monde et sentir les esprits des autres. Seuls les adultes peuvent contrôler par télépathie les membres des autres espèces grâce à ce pouvoir.

Ils peuvent creuser des tunnels dans la roche comme s'il s'agissait de beurre, et n'ont pas besoin de respirer.

Les Chthoniens adultes peuvent supporter des températures très élevées, jusqu'à 4 000°. Il est possible que la majorité des Chthoniens vivent non loin du centre de la terre et que seuls les bannis, les errants et ceux qui sont accidentellement emportés par des explosions de magma explorent l'extérieur de la croûte terrestre où vivent les hommes. Peut-être qu'ils migrent là pour donner naissance, car les plus jeunes ne peuvent pas supporter les températures extrêmes. Nous ne connaissons pas leurs motivations.

Les adultes peuvent causer de puissants tremblements de terre.

Les Chthoniens sont extrêmement fragiles face à l'eau. Bien que leur peau gluante les protège contre de petites quantités d'eau, une immersion complète les détruit. Lorsqu'ils creusent, ils repèrent l'eau grâce aux échos différents des poches d'eau et des sédiments aquatiques et évitent ces zones. Le gardien peut appliquer des dégâts d'un 1D10 par 400 litres ou 0/1 point de dégâts pour 40 litres.

Les Chthoniens vivent partout et se trouvent même sous les océans. En Afrique occidentale se trouve une ville mystérieuse du nom de G'harne, qu'ils fréquentent. Ils y ont peut-être été emprisonnés voilà des millénaires.

La vue d'ensemble et les caractéristiques de base sont applicables aux Chthoniens adultes, dernier stade, et le plus grand, de leur mue. Ce sont ceux que les investigateurs sont le plus susceptibles de rencontrer. Une section compare les six stades car il est possible aussi de rencontrer un nid de jeunes Chthoniens ou une bande de Chthoniens composée de plusieurs groupes d'âge.

LE CONTRÔLE TÉLÉPATHIQUE DES CHTHONIENS : Les Chthoniens peuvent communiquer par télépathie pour contrôler les humains, mais ils ne le font pas souvent à moins que leur cible aient une chose qu'ils veulent, comme d'étranges formations minérales sphériques.

Effectuez un test en opposition avec le POU du Chthonien contre le POU de la cible. Si elle est vaincue, la cible est coincée dans la zone où elle a été attaquée. Tout d'abord, la cible a une mobilité d'environ un kilomètre et demi, mais elle diminue progressivement alors que le Chthonien se rapproche, jusqu'à ce que la victime ne puisse plus quitter une pièce donnée, ni même sa chaise. Une fois la cible immobilisée, le Chthonien surgit par le sol et réclame son dû. Si la victime prend conscience de l'influence mentale du Chthonien, elle peut se débarrasser de son emprise en réussissant un test de POU majeur.. Si la victime a connaissance des Chthoniens, un test d'Intuition réussi permet de prendre conscience de l'emprise mentale.

Un Chthonien peut contacter par télépathie un humain qu'il connaît, n'importe où dans le monde, mais il peut lui falloir un certain temps avant de le trouver.

Il en coûte un point de magie au Chthonien pour communiquer avec un humain ou pour lier un humain à un emplacement pour une journée. Chaque tranche de quinze kilomètres de distance entre le Chthonien et la victime qu'il veut lier coûte également un point de magie de plus. Plusieurs Chthoniens peuvent œuvrer de concert afin de compenser la distance, mais un seul peut utiliser son POU contre une victime.

Contacter un autre Chthonien ne leur coûte aucun point de magie, quelle que soit la distance.

Des preuves semblent indiquer que les adultes peuvent drainer un certain pourcentage des points de magie des humains, mais sans aucune certitude.

ATTAQUE TREMBLEMENT DE TERRE : Tous les Chthoniens adultes peuvent provoquer des tremblements de terre. La force du tremblement de terre est égale au POU total de tous les

Chthoniens qui participent, divisée par 100. Le résultat est la force du tremblement de terre sur l'échelle de Richter, mais uniquement pour les premiers cent mètres de diamètre. Au cours des cent mètres suivants, la force descend d'un point sur l'échelle de Richter et ainsi de suite, jusqu'à ce que la force puisse être ignorée. Sinon, les Chthoniens peuvent limiter la force à l'épicentre ou l'étendre par tranche de cent mètres.
Au moins la moitié des participants doivent se trouver directement à l'épicentre. Chaque Chthonien doit dépenser un nombre de points de magie égal à la plus haute force sur l'échelle de Richter prévue pour le tremblement de terre. Historiquement, les plus hauts chiffres atteints sur l'échelle de Richter sont autour de 9, mais il existe des preuves géologiques de tremblements de terre bien plus puissants.

ADULTES CHTHONIENS,
tunneliers tentaculaires

carac.	Moy.	Jet
FOR	265	(3D6×25)x5
CON	200	(3D6+30)x5
TAI	260	(3D6×25)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	90	(5D6)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 46
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 6/1 (creuse)
Attaques par round : 1D8 tentacules ou écrasement
Armes : Tentacules 75%, dégâts 2D6 ou 3D6 + 1D6 de CON drainée par tour; Écrasement 80%, dégâts : 5D6 ou 6D6.
Armure : 5 points de peau et de muscles. Il régénère 5 Points de vie par tour une fois blessé, mais meurt immédiatement s'il atteint 0 Point de Vie. L'eau est mortelle pour les Chthoniens (voir ci-dessus).
Sorts : Un Chthonien adulte possède des sorts s'il réussittest d'Intelligence majeur à -20 %. Il a alors 2D6 sorts reliés à Shudde M'ell et aux Grands Anciens liés à la Terre, comme Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chthonien adulte. 1/1D10 pour avoir vu un Chthonien plus jeune. Aucune perte de Santé Mentale pour voir une larve de Chthonien.

ATTAQUE DE TENTACULES : À chaque tour, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules, qui causent chacun la moitié de l'Impact de la créature (arrondir à l'inférieur). Si un tentacule touche sa cible, il s'accroche à sa victime et cherche à atteindre ses organes vitaux, la drainant de son sang et des autres fluides, au coût de 1D6 CONx5 à chaque tour. Lorsqu'elle atteint 0 CON, la victime meurt. La CON prise par un Chthonien ne peut être regagnée. Pendant qu'un tentacule draine une victime, seuls 1D8-1 autres tentacules peuvent attaquer chaque tour, et ainsi de suite. Les résultats inférieurs à 1 indiquent qu'aucun tentacule n'attaque durant ce tour. Cependant, les tentacules qui drainent la cible continue de prendre la CON. Chaque tentacule peut attaquer une cible différente, ou tous s'en prendre à la même.

ÉCRASEMENT : Un Chthonien peut utiliser son poids pour écraser son adversaire. Dans ce cas, il ne peut pas attaquer avec ses tentacules, mais il peut continuer de tenir et drainer des victimes déjà attrapées. Le Chthonien se redresse et écrase un groupe. La zone d'écrasement est circulaire et tous ceux qui s'y trouvent sont écrasés. La zone d'écrasement a un diamètre en mètres égal à la TAI du Chthonien divisée par 2.
Au sein de la zone d'écrasement, tout investigateur doit réussir un test d'Esquive ou perdre des Points de Vie égal à l'Impact de la créature.

LE CYCLE DE LA VIE DES CHTHONIENS : Le Chthonien adulte est décrit page précédente. Les larves sont décrites ci-dessous. L'INT et la DEX ne changent pas.

LES LARVES : Les œufs de Chthoniens ressemblent à des géodes ou à toute autre formation minérale sphérique. Ils mesurent au plus trente centimètres de diamètre et leur coquille fait de cinq à huit centimètres d'épaisseur.
Les larves sont la première étape de la croissance des Chthoniens et elle ne dure que quelques mois après éclosion. Hors de sa coquille, une larve ressemble à un gros ver de terre, a un point d'Impact, 1D6x5 points de POU et peut supporter des températures de 40°. Un cigare allumé suffirait donc à la tuer.

LE CYCLE DE VIE DES CHTHONIENS

Carac.	1er stade dés/moyenne	2e stade dés/moyenne	3e stade dés/moyenne	4e stade dés/moyenne
FOR	3D6×5 /55	3D6x10/105	3D6x15 /160	3D6x20 /210
CON	3D6+10×5 /105	3D6+15×5 /130	3D6+20×5 /150	3D6+25×5 /175
TAI	3D6×5 /55	3D6x10 /160	3D6x15 /160	3D6x20 /210
POU	1D6×5 /20	2D6×5 /35	3D6×5 /55	4D6/×5 /70
T° max*	100°	250°	600°	1500°
PV régénérés**	1	2	3	4
Armure	1	2	3	4
Impact	0	+2D6	+3D6	+4D6
Durée	9-10 mois	8-15 ans	inconnue	inconnue

* T° max : Température maximale que le Chthonien peut supporter sans douleur ni blessure. Toute température deux fois plus élevée que celle indiquée tue la créature.
** PV régénérés : Nombre de Points de Vie que la créature régénère par tour.

COULEURS TOMBÉES DU CIEL

race supérieure indépendante

Les lueurs phosphorescentes du puits [faisaient naître] un sentiment d'effroi et d'anomalie qui dépassait de loin toute image que leur esprit conscient aurait pu former. Elles ne brillaient plus, elles suintaient. Et le rayon dénué de forme d'une couleur indescriptible quitta le puits pour sembler monter directement aux cieux.
H.P. Lovecraft, *The Colour Out of Space*

Une Couleur est un organisme sensible qui se manifeste sous la forme d'une couleur pure. Ce n'est pas gazeux, c'est dénué de substance. Lorsqu'elle se déplace, elle est visible comme une tache de couleur amorphe, brillante et mouvante d'une couleur pâle inconnue du spectre. Cette tache glisse sur le sol ou vole comme si elle avait une vie propre. Lorsqu'elle se nourrit, la peau et le visage de sa victime prennent la même couleur. Bien qu'elle soit incorporelle, lorsqu'elle passe sur quelqu'un, elle fait penser à un

SILHOUETTE EN PAPIER
Suisse, 19e siècle (Musée suisse de l'agriculture, Burgrain, Alberswil-Willisau, Suisse)



nuage moite et nocif. Les compteurs Geiger réagissent à sa présence comme s'il y avait des radiations. Avec les équipements actuels d'intensification de la lumière, elle ressemble à une tache de luminosité intense. Les lunettes infrarouges sont inutiles.

Les Couleurs proviennent des profondeurs de l'espace, où les lois naturelles sont différentes. Les Couleurs adultes ont des embryons, des sphères d'environ sept centimètres totalement inoffensives et apparemment vides. Déposés sur un sol verdoyant ou dans une eau peu profonde, les embryons germent. Après quelques jours, la coquille extérieure se fend et une nouvelle créature, que nous appellerons larve, en sort.

La larve gélatineuse peut croître considérablement. Alors qu'elle infiltre l'écosystème, la végétation locale prend une couleur plus vive, mais maladive. Les fruits ont un goût amer. Les insectes et animaux naissent difformes. La nuit, toute la végétation brille d'une couleur vive et se déforme, comme sous l'effet d'un fort vent. Même les humains brillent d'une lueur spectrale. Après quelques mois, la larve se transforme en jeune Couleur.

Elle peut maintenant se déplacer non loin de sa tanière pour se nourrir et commence à puiser la force vitale de la zone qui étaient déjà affectée par la larve. Lorsqu'elle a acquis suffisamment d'énergie, elle quitte la planète pour rejoindre l'espace et devenir adulte. Durant sa croissance, la Couleur peut puiser les forces vitales d'une zone d'environ deux hectares et demi d'une terre riche, ou de cinq à dix hectares d'une zone couvertes de landes ou de marécages. La zone drainée est stérile par la suite et plus aucune plante ne pourra y pousser.

La lumière vive neutralise une Couleur, qui passe la journée dans une cachette sombre et fraiche, de préférence sous l'eau, comme des citernes, des lacs, des puits, des réservoirs ou les océans.

COULEURS TOMBÉES DU CIEL,
dévoreurs de force vitale

carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	35	(1D6 par tranche de 10 POU ou d'une fraction)x5
CON	N/A	N/A
TAI	55	égal à POU
DEX	95	(2D6+12)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	55+	(2D6)x5*

Points de vie moy. : N/A
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 12 (glisse)/20 (vole)
Attaques par round : 1

* Somme de base, augmente lorsque la Couleur se nourrit

Armes : Se nourrir 85%, dégâts 1D6 + pertes de caractéristiques (voir ci-dessus); Attaque mentale 100%, dégâts 1D6 points de magie + 1D6 points de Santé Mentale; Désintégrer 100%, désintégration physique; Attraper 85%, aucun dégât.

Armure : Aucune. Invulnérable aux attaques physiques, hormis à celle de forts champs magnétiques qui peuvent les emprisonner. Vulnérable à la magie.

Sorts : Aucun.

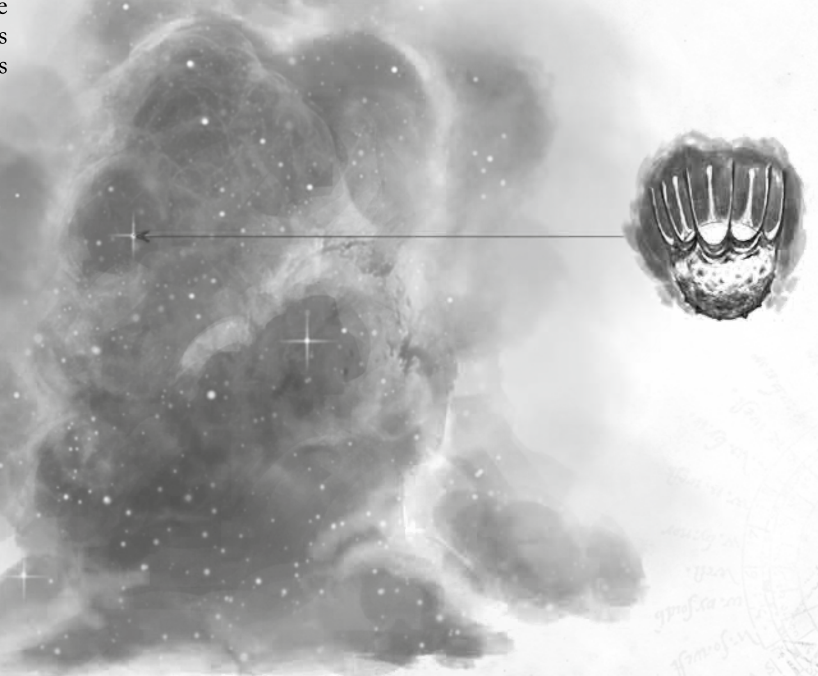
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu une Couleur; 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu la victime d'une Couleur.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Comme une Couleur est un adversaire redoutable, les gardiens prévoyants pourraient autoriser un test d'Intuition pour détecter sa lueur ou remarquer la subite présence d'ozone.

NOURRITURE : Comparez le POU de la Couleur au nombre de points de magie de sa victime multipliés par 5. Par tranche de 10 points entiers que la Couleur possède en plus de sa victime, elle draine 5 points de FOR, CON, POU, DEX et APP de la victime. Il s'agit de 5 points chacun et ces points sont perdus à jamais. La victime perd aussi 1D6 Points de vie. Chaque point de POU drainé accroît le POU de la Couleur. La victime ressent une brûlure et une succion et devient progressivement vide et grise. Son visage s'affaisse et sa peau vieillit, affichant de nombreuses rides profondes. Une fois drainée, la victime meurt.

Les Couleurs qui ont un POU faible attaquent les humains par des Attaques mentales. Une Couleur peut affaiblir l'esprit des êtres sensibles proches. Pour chaque jour passé non loin d'une Couleur, chaque personnage doit réussir un test d'Intelligence (difficulté en fonction du POU de la Couleur) ou perdre 1D6 points de magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les points de magie détruits ne peuvent pas être regagnés sans quitter la zone. L'influence de la Couleur lie la victime à sa demeure et l'influence devient de plus en plus irrésistible alors que la volonté de la victime faiblit. Pour décider de quitter la zone, la victime doit réussir un test de points de magie actuels x5 ou moins sur 1D100. Sinon, elle restera sur place.

DÉSINTÉGRATION : Une Couleur peut concentrer son énergie pour creuser un trou dans n'importe quel matériau ou presque. Cette capacité lui sert principalement à creuser sa tanière souterraine. L'effort permettant de faire fondre un mètre cube de titane permet de faire fondre plusieurs mètres cubes de bois. Les bords du trou semblent avoir fondu, mais aucune chaleur n'est générée. Enfin, une Couleur peut se concentrer pour solidifier une partie de son propre corps. Cette partie devient translucide. Elle peut alors utiliser sa FOR pour saisir des humains, des armes ou manipuler des objets.



CRISTALLISEURS DE RÊVES, GARDIENS DES

race inférieure de serviteurs

Ne me demandez pas où j'ai eu le Cristalliseur. Tant que je ne suis pas sûr que son Gardien ne le suit pas, je ne dois pas en parler.
Ramsey Campbell, *The Render of the Veils*

Ces Gardiens apparaissent dans le monde éveillé comme dans les Terres oniriques sous la forme de silhouettes fantomatiques, de vagues images à demi-formées. Ressemblant à des méduses fantomatiques, les Gardiens des Cristalliseurs de rêves lévitent silencieusement, tels des nuages, leurs tentacules gracieux pendant sous un corps sombre en forme de sac. Dénués de tout trait distinctif hormis deux yeux jaunes comme ceux d'un chat qui brillent d'une lueur menaçante, les Gardiens sont une vision étrange.
Ces créatures, qui ont pour responsabilité de garder les légendaires et étranges Cristalliseurs de rêves, existent dans une dimension entre les contrées des rêves et le monde éveillé. Lorsqu'un étrange cristal ovoïde et sifflant est utilisé d'une manière fautive ou est dérobé à son propriétaire, Hypnos envoie des Gardiens reprendre l'énigmatique bijou et tuer le voleur.
Les Gardiens sont attirés par le sifflement du Cristalliseur et chaque utilisation de l'artefact a une chance cumulative de +1D10% d'attirer son Gardien. D'abord, une forme sombre se forme, comme une flaque, dans l'air. Quelques instants plus tard, un ou plusieurs Gardiens passent par cette perturbation spatiale pour entrer dans cette dimension et se saisir du Cristalliseur de rêves et de son impudent propriétaire. Les Gardiens n'ont aucune odeur et ne font aucun bruit. Ils attaquent donc presque toujours par surprise.
Comme ce sont des ombres, ils n'ont ni CON ni FOR. Les points de dégâts de ces créatures sont égaux à leur POU/5.

ATTAQUES : Les Gardiens attaquent en saisissant leur victime dans leur tentacule pour les faire passer par le portail qui relie les rêves à la réalité. Pour se libérer, la victime doit réussir un test en opposition de FOR contre le POU de la créature. Les victimes emportées par des Gardiens sont par la suite retrouvées dans un sommeil dont elles ne sortiront jamais. L'essence onirique des voleurs est piégée à jamais dans le royaume des Gardiens et de leur maître, Hypnos. Ces créatures peuvent apparaître et attaquer dans le monde éveillé ou dans n'importe quelle Terre onirique.

Gardiens des Cristalliseurs de Rêves

carac.	Moy	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	70	(3D6+3)x5
DEX	75	(2D6+8)x5
INT	75	(2D6+8)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 10 (flotte dans les airs)
Attaques par round : 1
Armes : Attraper 35%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes enchantées ou la magie affectant l'INT ou le POU.
Sorts : Un jet d'un D100 inférieur à l'INT d'un Gardien indique que celui-ci connaît un nombre de sorts égal au résultat obtenu. Ces créatures ont la capacité unique de pouvoir lancer des sorts des Terres oniriques dans le monde éveillé. Si un Gardien connaît des sorts, ce seront probablement des sorts des Terres oniriques.
Compétences : Se déplacer en silence 100%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gardien.

CTHULHU, LARVE STELLAIRE DE

race supérieure de serviteurs

Ils attendent tous dans des maisons de pierre proche de la grande ville de R'lyeh, préservés par des sorts du puissant Cthulhu pour connaître leur glorieuse résurrection lorsque les étoiles et la Terre seront à nouveau prêtes.
H.P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

Les Larves sont venues sur la Terre depuis Xoth en même temps que Cthulhu et les quatre plus importants descendants du Grand Ancien. Ces pieuvres gigantesques ressemblent à Cthulhu lui-même, mais en plus petites. Ce ne sont pas tous les habitants de R'lyeh qui ont été piégés lorsqu'elle a coulé. Certaines vivent encore dans de profondes fosses marines où elles sont nourries par des Profonds et par d'autres horreurs marines. Des entités voisines vivent dans les étoiles, comme les êtres censés infester le lac Hali sur une planète proche de l'étoile Aldébaran, dans la constellation du Taureau.
LES CINQ GARDIENS : Ce sont cinq larves stellaires « d'élite » endormies dans des lieux inconnus du globe. Leur tâche est de surveiller les signes annonçant la remontée de R'lyeh. Une fois que le signe sera vu et qu'ils seront réveillés, ils participeront à une cérémonie spéciale pour aider à réveiller Cthulhu de son long sommeil. Ces cinq larves stellaires se trouvent dans les montagnes de Chine, sous les sables d'Irem, sous la calotte glaciaire du Groenland, dans une caverne marine près d'une maison de Boston ou du Rhode Island et près du fleuve Amazone en Amérique du Sud. Les cinq Gardiens ont tous des caractéristiques maximales et connaissent tous les sorts nécessaires pour réveiller Cthulhu.

ATTAQUES : Une larve stellaire (ou Xothien) peut attaquer avec ses tentacules ou ses griffes. Elle peut utiliser 1D4 tentacules par tour, ou une seule griffe. Les dégâts des tentacules sont égaux à la moitié de l'Impact de la créature alors que les dégâts des griffes sont égaux à l'Impact total.

LARVE STELLAIRE DE CTHULHU,
Xothien, satrape du Dormeur

carac.	Moy.	Jet
FOR	350	(2D6×10)x5
CON	260	(3D6×5)x5
TAI	525	(3D6×10)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	105	(6D6)x5
POU	105	(6D6)x5

Points de vie moy. : 78
Impact moy. : +11D6
Carrure moy. : 11
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 20/20 (nage)/10 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacules 80%, dégâts = ? Impact; Griffe 80%, dégâts = Impact.
Armure : 10 points de peau gélatineuse; régénère 3 Points de Vie par tour.
Sorts : Tous connaissent 3D6 sorts.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve stellaire.

DISQUE EN ARGILE CUITE
trouvé dans un filet de pêche dans la mer de Sulu
(musée national des Philippines, Manille)



CTHULHU, SUPPÔTS DE

race inférieure de serviteurs

Il se remit rapidement sur ses pieds et s'éloigna de la chose qui agonisait en tressautant sur le sol sablonneux – la chose qui avait été son frère – alors que maintenant, où s'était trouvée sa tête, il ne restait qu'une masse de vers grouillants et blancs, gros comme un doigt, telle une monstrueuse anémone de mer vampirique qui sucerait son cerveau encore en vie !

Brian Lumley, *The Fairground Horror*

Les Suppôts de Cthulhu sont des masses humanoïdes bouffies, grises et massives. Leur chair laisse échapper des gouttelettes gélatineuses à l'odeur de méthane et, boursouflée comme elle l'est, elle est facilement déchirée par toute attaque, bien que cela ne blesse pas le Suppôt. Les Suppôts sont chauves et ont de grands yeux jaunes et ronds qui ne cillent pas. De petits tentacules résiduels entourent une bouche remplie de dents acérées ou sont visibles sur leur crâne chauve. Les Suppôts n'ont pas d'oreilles et entendent donc mal dans l'air, mais très bien dans l'eau. Ils peuvent parler et leur voix est dérangeante pour des humains. Chaque doigt ou orteil se termine sur une griffe coupante, bien que la maladresse de la créature l'empêche d'attaquer avec les pieds. Les Suppôts gardent leur sexe, mais leurs organes sexuels difformes sont stériles.

Les Suppôts sont généralement à quatre pattes. Ils peuvent se déplacer rapidement sur de courtes distances. Leurs jambes courtes et bouffies ne leur permettent de courir que quelques mètres. Ces créatures amphibies se sentent à l'aise dans l'eau et nagent puissamment et rapidement.

Les Suppôts évitent la lumière du soleil. Les Suppôts de Cthulhu étaient autrefois des adorateurs humains du grand Cthulhu qui ont été transformés en serviteurs par le biais de plusieurs rituels particuliers. Cette transformation monstrueuse peut prendre plusieurs années. Les rituels noirs nécessitent l'implication de Cthulhu qui doit accepter le futur Suppôt. L'esprit, la volonté et l'identité de l'humain sont préservés, mais le corps adopte une forme immortelle et monstrueuse.

Lorsqu'un humain se transforme en Suppôt de Cthulhu, sa FOR, sa CON et sa TAI augmentent de 20 points. Sa DEX diminue de 20 points. Le POU et l'INT demeurent identiques. L'EDU, l'APP et la Santé Mentale ne s'appliquent plus.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'il atteint zéro Point de Vie suite à des dégâts physiques, le Suppôt se transforme en un nuage de gaz gris et puant. En 1D8+1 tour, le nuage redevient un Suppôt et ses caractéristiques sont toutes redevenues normales. Lorsqu'il atteint zéro Point de Vie suite à un sort ou une attaque magique, le Suppôt meurt définitivement. Après plusieurs décennies, un Suppôt perd sa capacité de se régénérer sauf s'il est plongé entièrement dans l'eau salée. Lorsqu'un Suppôt atteint cet âge avancé, il se retire dans la mer où il continue de servir Cthulhu avec les Profonds, les Larves stellaires et les autres entités. Une fois entré dans la mer, un Suppôt ne peut plus jamais quitter l'océan.

SUPPÔTS DE CTHULHU,
serviteurs de Cthulhu

carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(ancien +4)x5
CON	75	(ancien +4)x5
TAI	70	(ancien +4)x5
DEX	35	(ancien -4)x5
INT	65	(ancien)x5
POU	55	(ancien)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6/10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Griffe 30%, dégâts : 1D6+2+Impact.
Armure : Aucune. Régénère 1D6 Points de Vie par tour. Les Suppôts qui tombent à zéro Point de Vie par des attaques physiques se reforment, parfaitement soignés, en 1D8+1 tours. Les Suppôts sont plus vulnérables aux attaques magiques.
Sorts : Ceux qu'ils connaissaient lorsqu'ils étaient humains.
Compétences : Les Suppôts gardent les compétences qu'ils avaient lorsqu'ils étaient humains, mais les compétences ne peuvent plus augmenter une fois la transformation d'humain à Suppôt complétée. Certaines compétences, comme Baratin, Crédit, Équitation, Persuasion ou Premiers soins ne peuvent plus jamais être utilisées. Le Suppôt a également Écouter sous l'eau 65%, Nager 65% (à moins qu'il avait plus de son vivant, auquel cas il garde le même pourcentage).
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Suppôt de Cthulhu.



DANSEURS DIAPHANES

race inférieure de serviteurs

Vêtus d'oripeaux comme leur roi, ils portent de petits masques dorés. Il n'y a rien sous le masque et le cadre en bois d'une marionnette, ainsi que des ficelles coupées, se trouvent sous les haillons.

Chad J. Bowser

Les Danseurs diaphanes sont petits et on pourrait dire qu'ils ont la taille d'un enfant, mais leur corps semble mieux proportionné, comme s'il s'agissait simplement de versions plus petites d'adultes. Ils se déplacent avec une grâce et un rythme qui rappellent les ballerines et les derviches tourneurs. Marionnettes dansant sur une musique qu'eux seuls peuvent entendre, les Danseurs diaphanes n'apparaissent que lorsque le Roi en Jaune se manifeste. Lorsque l'entropie de Carcosa s'étend sur le monde, les Danseurs diaphanes entrent en scène.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'ils sont attaqués, les Danseurs diaphanes peuvent se lancer dans une danse complexe et mortelle, brandissant un cimeterre alors que leurs haillons deviennent des armes, hypnotisant leur adversaire et drainant sa vie alors qu'ils passent à côté de lui. Une cible doit réussir un test de POU extrême ou être hypnotisée. Au cours du tour suivant, les filaments dépenaillés du corps du Danseur drainent sa vie alors que le Danseur lance un maelström jaune tranchant comme des rasoirs contre sa cible hypnotisée, condamnée à demeurer immobile. La cible perd 1D4-1 PV par tour suite à l'attaque. Une fois par tour, la cible peut tenter de se libérer en réussissant un test de POU extrême.

Tous les Danseurs diaphanes sont identiques et ont les mêmes caractéristiques.

DANSEURS DIAPHANES,
serviteurs du Roi en Jaune

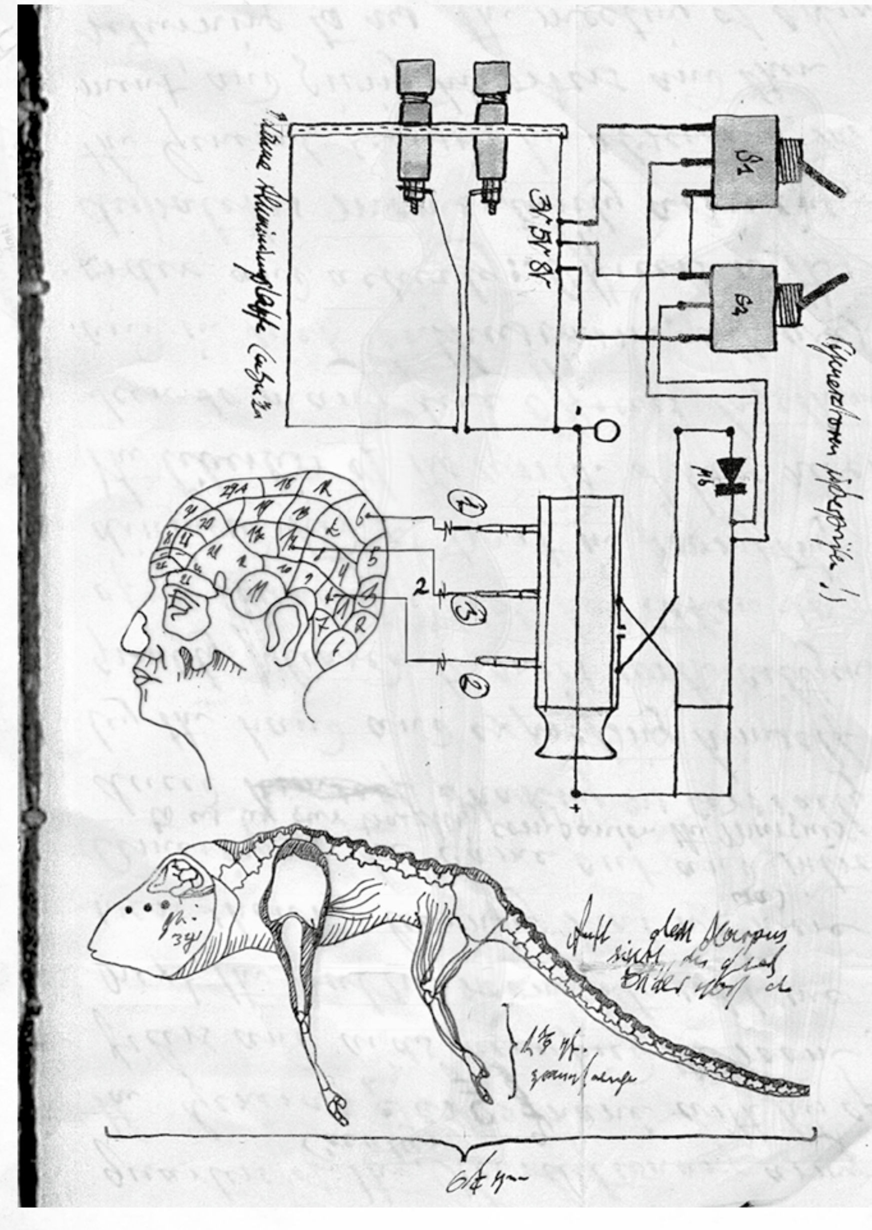
FOR	70
CON	80
TAI	50
DEX	135
INT	100
POU	125

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 25
Mouvement : 15
Attaques par round : 1
Armes : Cimeterre 65%, dégâts : 1D6; Danse POU contre POU, dégâts : 1D4-1 par tour d'attaque (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Tous les Danseurs diaphanes connaissent Invoquer/Contrôler un Byakhee.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Danseur diaphane et sa grâce surnaturelle.

DESH

race inférieure indépendante

Les Desh inférieurs ressemblent à de gros têtards argentés aux bouches molles, ayant une rangée



NOTES DÉCOUVERTES DANS LES RUINES D'UN HÔPITAL MILITAIRE D'YPRES
Imperial War Museum, Londres

DESH,
choses venues d'une autre dimension

carac.	Desh inférieur dés/moyenne	Desh supérieur dés/moyenne
FOR	(2D6+1)x5/40	(4D6+3)x5/85
CON	(1D6)x5/20	(3D6)x5/50
TAI	(1D6)x5/20	(2D6)x5/35
DEX	(3D6+1)x5/60	(6D6+1)x5/110
INT	(1D4)x5/10	(2D6)x5/35
POU	(1D3)x5/10	(3D6+2)x5/65
Points de vie moy. :	4	8
Impact moy.	N/A	Aucun
Carrure moy. :	-2	0
Points de magie moy. :	2	13
Mouvement	6	30
Attaques par round :	1	
Attraper/faire trébucher	35%/spécial	N/A
Attraper/retenir	N/A	45%/retient pour mordre
Morsure	N/A	55%/1D10
Armure	Aucune	Aucune
Sorts	Aucun	Au choix du gardien (probablement avec des effets très bizarres dans cette dimension)
Perte de Santé Mentale	0/1D3	1/1D4+1

d'yeux noirs traversant leur tête mince. Leurs longs membres sont résistants et élastiques. Les Desh supérieures ont des corps minces, comme ceux des poissons et quatre longs membres composés de muscles noueux. Leur bouche est large et composée de dents incurvées longues de dix centimètres. Le sommet de leur tête plate est composé d'yeux ronds comme des assiettes mais dénués de paupières, disposés en croissant.

Fred Behrendt, *The Dark Wood*

Desh est le nom donné par les Hyperboréens aux créatures vivant dans une dimension proche, mais différente. Possédant de nombreuses formes différentes, ces créatures flottent dans l'espace invisible qui nous entoure, aussi inconscientes de notre présence que nous sommes de la leur. Bien que la variété de Desh puisse être illimitée, seules deux formes seront décrites ici, pour plus de simplicité : les Desh supérieurs et inférieurs.

Bien qu'ils soient composés de matière solide, les Desh sont semi-transparents, apparaissant et disparaissant sans cesse. Des images rémanentes – des souvenirs chimiques venus des fibres nerveuses que le cerveau utilise pour se décharger – apparaissent par intermittence sur la peau pâle des créatures. Un Desh supérieur invoqué par le biais d'une connaissance ou d'un être cher peut parfois montrer un aperçu de la vie de la personne, ce qui peut causer des pertes de Santé Mentale d'1D4 points.

Les Desh sont capables de faire de grands sauts gracieux dans les airs. Bien qu'ils semblent se déplacer lentement, ils sont en fait très rapides, et peuvent parcourir plusieurs dizaines de mètres en quelques secondes. Un investigateur qui verrait un Desh à une distance de soixante mètres pourrait découvrir au tour suivant que la chose l'a attaqué, en lui plantant des dents tranchantes dans le cou.

Les Desh sont faciles à attirer dans notre dimension en utilisant un cerveau actif comme portail neuronal. L'invocation d'un Desh inférieur par un tel portail est douloureuse pour le sujet et résulte en une perte graduelle d'INT si les invocations sont répétées, à raison d'un point d'INT perdu par tranche de trois Desh inférieurs invoqués. Les Desh inférieurs ne sont pas très dangereux et survivent rarement dans notre monde plus d'1D3 jours avant de disparaître, laissant parfois des traces derrière eux. Les Desh supérieurs sont bien plus puissants. En invoquer un au moyen d'un cerveau humain résulte toujours en la mort du sujet : le crâne s'ouvre en une forme étoilée en son sommet.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les Desh inférieurs attaquent en attrapant et en faisant trébucher. Les cibles doivent réussir un test de Dextérité avec un dé de

Malus, sinon elles tombent. Les Desh supérieurs saisissent et retiennent leur proie afin de pouvoir les mordre.
Bien que les Desh inférieurs subissent des dégâts normalement, ce n'est pas le cas des Desh supérieurs. Lorsqu'un investigateur réussit un coup contre un Desh supérieur, les dégâts sont déterminés normalement, puis multipliés par cinq. Le résultat est le pourcentage de chance que la créature soit immédiatement détruite. Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur au nombre atteint par calcul, le Desh disparaît en un éclair lumineux étoilé. Si le résultat est supérieur au nombre atteint par calcul, l'attaque demeure sans aucun effet.

DÉVOREURS D'ESPACE

race inférieure indépendante

Il occupait tout l'espace du plafond au sol et il émanait de lui une lueur aveuglante… Au centre de la pièce, entre le plafond et le sol, les pages tournaient, la lumière brûlait les pages et descendait en des tourbillons qui entraient dans le cerveau de mon pauvre ami. Dans sa tête, la lumière entrait en un flot continu et, au-dessus, le Maître de la lumière se déplaçait en de lents mouvements de son corps immense.

Frank Belknap Long, *The Space Eaters*

Les Dévoreurs d'espace sont une race interstellaire monstrueuse. Ils apparaissent sous la forme d'une colonne tourbillonnante de lumière. Bien que leur corps soit immatériel, ils peuvent créer des membres temporaires pour accomplir des tâches physiques ou attaquer.
L'arrivée d'un ou plusieurs Dévoreurs d'espace en un même lieu fait chuter la température de quelques degrés et crée du brouillard ou de la brume. L'air devient froid, humide et moite et les Dévoreurs d'espace chassent leurs proies dans la zone affectée.
Ces créatures atteignent parfois la Terre en « dévorant leur chemin à travers l'espace », ce qui est apparemment une sorte de Portail naturel. Ce processus est annoncé par un bourdonnement alors que le Dévoreur d'espace tente de faire tomber les murs de l'espace et du temps pour ameuter ses pairs.

ATTAQUES : Lorsqu'il a trouvé une proie, un Dévoreur d'espace forme un membre artificiel et pâle qui ressemble à un bras avec une main. Il s'en sert ensuite pour attaquer la tête de sa victime. En une attaque réussie, il creuse un trou indolore et vide de sang dans le crâne de sa victime et commence à aspirer son cerveau. Si la créature réduit l'INT, le POU ou la Santé Mentale de sa victime à zéro, elle a aspiré tout le cerveau et la victime est morte.

DÉVOREURS D'ESPACE,
maîtres de la lumière

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	70	(4D6)x5
TAI	170	(8D6+6)x5
DEX	50	(3D6)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	100	(4D6+6)x5

Points de vie moy. : 24
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 5 (flotte/vole)
Attaques par round : 1
Armes : Main artificielle DEXx5%, dégâts : 1D6 drainés d'INT, de POU et de Santé Mentale (faites un test distinct pour chaque).
Armure : Aucune, mais leur corps immatériel ne peut être blessé que par la magie ou le feu. Le froid et les armes physiques n'ont aucun effet sur les Dévoreurs d'espace.
Sorts : Si un test d'INT/2 ou moins est réussi avec 1D100, le Dévoreur d'espace connaît 1D6 sorts.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu le membre artificiel d'un Dévoreur d'espace. 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu la vraie forme d'un Dévoreur d'espace.

Le cerveau peut alors être condensé en un état immatériel et réservé dans le bras jusqu'à ce que le Dévoreur d'espace ait le temps de le reformer plus tard afin de l'ingérer totalement.

Une victime qui s'échappe avant que son cerveau soit complètement drainé délire violemment. Si elle survit, elle récupère 5 points de POU par semaine passée en traitement à l'hôpital, mais l'INT est perdue à jamais.
Le membre artificiel du Dévoreur d'espace n'a que les caractéristiques de (FOR) et de (DEX).

DHOLES

race supérieure indépendante

Sous lui, le sol laissait échapper des Dholes gigantesques et, sous ses yeux, l'un d'eux se souleva de plusieurs dizaines de mètres et agita une tête décolorée et visqueuse.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price,
Through the Gate of the Silver Key

Les Dholes sont des horreurs fouisseuses et gigantesques, semblables à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et ils semblent toujours y venir pour de brèves périodes. Heureusement, car ils semblent avoir peuplé plusieurs autres mondes avant de les mener à la ruine. Bien qu'elle ne les blesse pas vraiment, ils n'aiment pas la lumière. Ils ne sont que rarement vus en plein jour et uniquement sur les planètes qu'ils ont entièrement

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES AUTRES DIMENSIONS

Nous regardons les étoiles et pensons voir des possibilités infinies. L'horreur et la beauté se mêlent aux vastes golfes entre les étoiles. Le potentiel est infini.
Mais certains livres anciens indiquent que l'univers est encore plus grand que ce que nous croyons, que nous ne voyons qu'une facette d'un joyau infini, qu'une multitude de dimensions se chevauchent, proches, mais séparées.

C'est le Livre d'Eibon qui m'a le premier mis sur la trace des autres dimensions. Ce sorcier Hyperboréen parlait d'une dimension proche de la nôtre qui était comme un grand océan dans lequel nageait une espèce nommée Desh. Bien que le peuple terrestre soit invisible aux Desh, tout comme ils le sont à nos yeux, nous sommes sans cesse en contact et entremêlés, sans qu'aucun de nos deux peuples ne s'en rende compte.
Les Desh intéressaient particulièrement Eibon à cause de leur affinité avec l'esprit humain. Eibon les utilisait pour espionner les pensées de ses ennemis et aussi pour redécouvrir ses propres souvenirs qu'il avait perdus.

Eibon déclare aussi dans son livre que la peau des Desh a des propriétés surnaturelles reliées aux pensées et aux souvenirs. Selon son livre, Eibon s'est fait un bonnet de la chair d'une de ces créatures, l'a ensorcelé d'une manière spécifique décrite dans le Livre d'Eibon et s'en est servi par la suite pour enregistrer ses propres rêves. Les avancées qu'il a tirées de ses expériences sont nombreuses, car l'inconscient regorge de savoirs qui demeurent à découvrir.

La dimension des Desh n'est pas le seul plan parallèle au nôtre. D'autres sources mentionnent le royaume de Yog-Sothoth, le Tout-en-Un, ainsi que les légendaires Terres oniriques. De nombreuses personnes seraient surprises d'apprendre à quel point il est facile d'entrer dans ces mondes infinis.

conquises. Il semble exister une relation inconnue entre les Dholes et les Chthoniens. Des créatures semblables, les Bholes, existent dans les Terres oniriques.

ATTAQUE DE GLAIRE : Au lieu d'avaler ou d'écraser leur victime, un Dhole peut cracher des glaires visqueuses par la bouche, jusqu'à une portée de 3 à 5 kilomètres. Les glaires couvrent une zone circulaire égale à 0,3% de la TAI du monstre, en mètres. Ainsi, un Dhole de TAI 2000 crache des glaires de 6 mètres de diamètre, ce qui suffit à abattre un avion en plein vol.
Tout être vivant atteint par les glaires est étourdi et noyé. S'extirper des glaires demande une réussite spéciale sur un test de Puissance, à raison d'une tentative par tour. Lorsqu'il est englué dans les glaires, l'investigateur ne peut pas respirer et doit faire des tests de noyade, comme s'il s'asphyxiait. En plus, les glaires sont caustiques et l'investigateur subit un point de dégâts par tour qu'il y passe. Une fois que la victime en échappe, les brûlures cessent.

ENGLOUTISSEMENT : Si un Dhole avale (engloutit) quelqu'un, sa bouchée couvre une taille égale à celle de ses glaires. Si un Dhole écrase (marche sur) un investigateur, celui-ci meurt automatiquement. S'ils réussissent un test de Pouvoir, ses compagnons retrouveront suffisamment de restes pour les enterrer.

DHOLES ET BHOLES,
horreurs fouisseuses

carac.	Moy.	Jet
FOR	2525	(1D100x10)x5
CON	760	(1D100+100)x5
TAI	2775	(FOR+1D100)x5
DEX	10	(1D4)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	175	(10D6)x5

Points de vie moy. : 353
Impact moy. : suffisant pour écraser un cuirassé (+65D6)!
Carrure moy. : 65
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 18 (rampe)/10 (creuse)
Attaques par round : plusieurs glaires
Armes : Crachat de glaires 50%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus); Engloutissement 80%, dégâts : avalé tout rond; Écrasement 30%, dégâts : mort.
Armure : POU/5 du Dhole en points.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Dhole ou un Bhole.

DIEU VERT, ENFANTS DU

race inférieure de serviteurs

À cet instant, j'ai vu qu'un membre de la horde d'adorateurs était un ami et j'ai commencé à voir certains visages moins aptes à passer pour humains que le sien, leurs grands yeux globuleux ressortant dans la pénombre, leurs dents bestiales brillant dans leur bouche difforme.
Ramsey Campbell, *The Horror Under Warrendown*

Les Enfants du Dieu vert sont des êtres dégénérés et mutants. Leur histoire est connue et récurrente dans le Mythe : autrefois humains, leur adoration d'un dieu étrange les a transformés en monstres. Leurs enfants sont généralement recouverts de poils drus, ont de longues oreilles, de grands yeux et des dents aussi tranchantes que celles des rongeurs. Ils avancent en sautillant et évitent la lumière. Ils vivent généralement dans des terriers souterrains ou dans des forêts sombres.
Ces serviteurs inférieurs sont des créatures pitoyables et souvent inoffensives, tant que leur tanière n'est pas attaquée et qu'on les laisse tranquilles. Mais ils forment une race rapide et agile, capable de dépasser des humains ou des véhicules. Des Enfants seuls ou moins nombreux que leurs attaquants fuient. Cependant, s'ils sont en grands groupes, ils pourraient attaquer. Ces créatures s'éloignent rarement de leurs pairs et se trouvent donc généralement en groupe. Ils résident parfois dans les forêts étranges et sombres des Terres oniriques.

ATTAQUES : Au combat, les Enfants du Dieu vert peuvent attaquer avec une main griffue ou mordre une fois par tour.

ENFANTS DU DIEU VERT,
peuplade de lapins mutants

carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(3D6+3)x5
CON	80	(3D6+6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D4+Impact; Morsure 30%, dégâts : 1D3.
Armure : Aucune.
Sorts : Un Enfant du Dieu vert ayant au moins 80 en POU connaît Contacter le Dieu vert et 1D6 autres sorts.
Compétences : Discrétion 25%, Écouter 50%, Se cacher 25%, Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Enfant du Dieu vert.

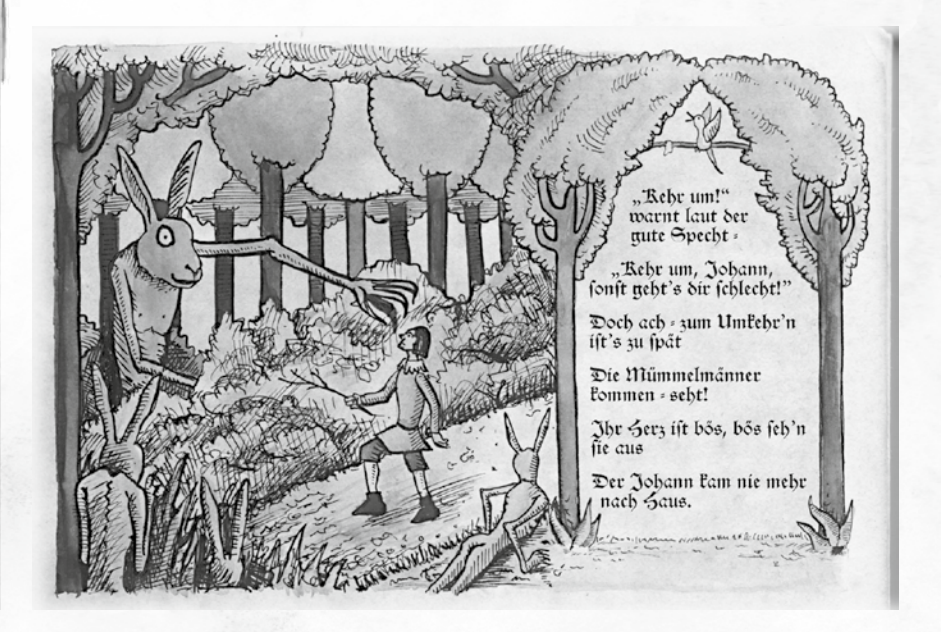
DIEUX EXTÉRIEURS, SERVITEURS DES



race supérieure de serviteurs

Ces créatures semblent constamment changer d'apparence et de forme et il en émane, bien que je ne sache pas comment, un hululement affreux.
August Derleth, *The Lurker at the Threshold*

Ces êtres amorphes avancent en roulant ou en serpentant. Ils ressemblent à des grenouilles, voire à des pieuvres. Leur forme toujours changeante est difficile à décrire spécifiquement.
Ces Serviteurs accompagnent leur maître sur demande, mais ils se trouvent souvent à la cour d'Azathoth. Ce sont les démons musiciens qui jouent la musique sur laquelle leurs maîtres dansent. Ils jouent parfois aussi pour des groupes d'adorateurs, comme une sorte de musique d'ambiance, ou pour invoquer des dieux divers.



INVOQUER DES DIEUX ET DES MONSTRES : Ils utilisent leur flûte pour invoquer d'autres dieux ou monstres du Mythe de Cthulhu. L'entité arrive 1D3+1 tours après que son Serviteur l'ait annoncée et part lorsqu'elle est renvoyée par le Serviteur, ou 2D6 après la mort du Serviteur, ou lorsqu'il lui en plaît ainsi. L'invocation coûte un point de magie au Serviteur et un point de magie supplémentaire par tranche de cinq tours où l'entité invoquée demeure.
Les humains ayant 75% ou plus dans un instrument de musique à vent (Art) peuvent tenter d'utiliser la flûte étrange d'un Serviteur. Si l'investigateur réussit à en jouer, il parvient à tirer des sons de l'instrument. Une réussite critique obtenue sur un second test permet de produire les notes nécessaires pour l'invocation d'une horreur du Mythe (au choix du gardien). La créature arrive en 1D3+1 tours et toutes les personnes présentes doivent faire un test de Santé Mentale face à ce qui arrive. L'entité doit ensuite être liée grâce à une réussite critique en Art et métiers (musique) (ou par le sort nécessaire si quelqu'un le connaît et a ce qu'il faut pour cela). S'il n'est pas lié, le monstre attaque sauvagement le musicien et toutes les personnes présentes ou emporte simplement le musicien, qui ne sera plus jamais revu.

ATTAQUES : Les Serviteurs attaquent avec 2D6 tentacules par tour. Les dégâts liés à une attaque de tentacule sont de Impact x 2 (et toujours de 1D6 au minimum).

SERVITEURS
des Dieux extérieurs

carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	80	(3D6+6)x5
TAI	100	(4D6+6)x5
DEX	80	(3D6+6)x5
INT	90	(5D6)x5
POU	95	(2D6+12)x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 19
Mouvement : 7
Attaques par round : 2D6 tentacules
Armes : Tentacule 45%, dégâts : Impact x 2.
Armure : Aucune, mais aucune arme physique ne peut les blesser. Les armes magiques font des dégâts normaux. Les Serviteurs régénèrent 3 PV par tour jusqu'à leur mort.
Sorts : Chaque Serviteur connaît 1D10 sorts. En plus, tous peuvent Invoquer/Contrôler et Appeler 1D10 dieux et monstres du Mythe au choix du gardien. Les serviteurs peuvent Invoquer ou Appeler des entités pour lesquels aucun sort n'est connu pour les Invoquer ou les Appeler.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Serviteur.

E

EFFROYABLES POSSESSEURS

race inférieure de serviteurs

Ils virent assurément la chose qui est sortie en hurlant vers nous, échappant aux ruines qui s'écroulaient derrière elle, caricature difforme d'être humain, les yeux enfoncés au point d'être invisibles sous une masse épaisse de chair écailleuse. La chose agitait ses bras sans os devant nous, comme les tentacules d'une pieuvre.

August Derleth, *The Return of Hastur*

Les Effroyables possesseurs sont créés par Hastur lorsqu'il profite d'un serment de loyauté (appelé Effroyable serment) fait par un humain. Hastur finit par posséder tous ceux qui prêtent l'Effroyable serment. Lorsque cela se produit, l'esprit du Grand Ancien prend le dessus et transforme le corps de la victime. Le corps doit encore être vivant (si la victime est morte, la transformation commence, mais cesse après quelques heures). Si celui qui a fait l'Effroyable serment est mort, Hastur possède alors son plus proche parent par le sang après un délai de 1D6 jours. La peau de la victime prend une teinte verdâtre, une texture écailleuse, son corps devient une parodie bouffie de forme humaine et ses membres deviennent mous, comme privés de leurs os.
Une fois possédée, la chose qui en résulte se contente généralement de causer le chaos, souvent en tuant et en dévorant.
Comme tous les sorts reliés à Hastur, le résultat hideux est affecté par la position d'Aldébaran et devient comateuse lorsqu'Aldébaran disparaît à l'horizon ou que le soleil se lève, selon ce qui se passe en premier, et perd 1D20x5 en FOR et en TAI. Si l'un des deux passe à zéro ou moins, l'Effroyable possesseur meurt et se dissout. S'il survit, la créature se réveille lorsque le soleil se couche et qu'Aldébaran réapparaît.

ATTAQUES : Au combat, la chose d'Hastur peut tenter d'attraper ses victimes dans ses bras tentaculaires. Si elle réussit à frapper, la cible meurt instantanément et douloureusement, alors que de l'écume lui sort de la bouche et des oreilles. La créature peut également tenter de projeter son tentacule dans le corps de sa victime pour aspirer ses fluides corporels, drainant 1D10 PV par tour jusqu'à ce que la victime meurt. Tous les PV aspirés sont multipliés par 5 et répartis entre la FOR et la TAI du monstre, selon un ratio décidé par la créature. Plus l'Effroyable possesseur trouve de victimes, plus il grossit. S'il ne dévore pas assez de victimes chaque nuit, la perte de 1D20x5 à chaque lever de soleil finit par provoquer la dissolution de la créature.

EFFROYABLES POSSESSEURS,
serviteurs d'Hastur

carac.	Moy.	Jet
FOR	105	ancien x 10
CON	160	ancien x 15
TAI	100*	ancien x 7,5
DEX	50	ancien x 5
INT	75	75
POU	175	175

Points de vie moy. : 26*
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 8
Attaques par round : 2
* Ce sont les caractéristiques originales de l'Effroyable possesseur, qui augmentent à chaque fois qu'il se nourrit d'une victime et diminuent à chaque coucher d'Aldébaran ou lever de soleil.
Armes : Toucher 85%, dégâts : la mort ou drain de 1D10 PV par tour.
Armure : 6 points d'écailles et de peau caoutchouteuse.
Sorts : L'Effroyable possesseur connaît les sorts qu'il connaissait avant sa transformation.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Effroyable possesseur.

EIHORT, FRÈRES D'

race inférieure de serviteurs

Son corps entier a perdu sa cohésion avant de se dissoudre. Son visage, son torse, ses jambes, tous les membres, se sont liquéfiés en une masse spongieuse d'araignées grouillantes, luisantes et gélatineuses.

J. Todd Kingrea, *Cross my Heart, Hope to Die*

Les Frères d'Eihort sont des êtres composés de milliers de petites araignées blanches d'Eihort. Un Frère ressemble à un humain d'une pâleur mortelle et parfaitement glabre.
Les Frères d'Eihort sont capables de parler et, s'ils se déguisent un peu, peuvent passer inaperçus parmi les humains. Ce n'est que lorsqu'un Frère subit des dégâts physiques que sa vraie nature devient visible. Chaque point de dégâts infligé à un Frère fait tomber une partie de son corps qui se sépare en une masse gélatineuse d'araignées blanches. Réduit à zéro PV, le Frère se décompose en un millier d'araignées individuelles qui s'égayent.
Comme les enfants des autres Grands Anciens, les Frères d'Eihort vivent pour servir leur créateur et préparer l'arrivée des Grands Anciens.



Serviteur
des Dieux Extérieurs



FRÈRES D'EIHORT,
serviteurs du Dieu du Labyrinthe

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(2D6+10)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	80	(3D6+6)x5
POU	80	(3D6+6)x5
APP	30	(2D6-1)x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : N'importe laquelle, % de base, dégâts selon l'arme.
Armure : Aucune. Toutes les attaques physiques ne causent qu'un minimum de dégâts. Si un Frère parvient à s'échapper avec un seul PV restant, il se régénère parfaitement. La régénération demande 10 minutes par point de dégâts jusqu'au retour au nombre total de PV. Si un Frère est réduit à 0 PV, son corps est réduit en une masse grouillante d'araignées blanches. À ce stade, un Frère ne peut plus se régénérer.
Sorts : Les Frères d'Eihort connaissent généralement 1D4 sorts. Les sorts sont reliés à Eihort et aux autres entités semblables.
Compétences : Presque toutes, avec une pénalité de 10% liée aux efforts nécessaires pour avoir l'air humain.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu un Frère sous sa forme humaine parfaite. Une fois que le Frère commence à se décomposer et à révéler sa vraie nature, de 0/1D8 points de Santé Mentale.

ÉLÈVES DES ANCIENS

race supérieure de serviteurs

La masse brillait, comme zébrée. Dans la pénombre, elle semblait être rose pâle et bizarrement instable… Pendant un instant, il vit une énorme tête, un bulbe bouffi qui, bien que blanchie par le clair de lune, lui rappelait une masse extraite de l'intérieur d'un corps. Le front brillant était presque nu, à l'exception de quelques mèches qui rappelaient des cheveux, bien sûr, mais qui semblaient être des lambeaux de chair livide… Avant qu'il puisse voir le reste du visage, un sac énorme et gigantesque, l'ombre noya la clairière. À cet instant, il pensa voir le visage de sa propre mère incrusté dans la face, comme un tourbillon de chairs. Reverrait-il ses traits ? Y avait-il d'autres visages à l'intérieur ? Il ne pouvait jurer de rien dans le noir.

Ramsey Campbell, *The faces at Pine Dunes*

Les Élèves des Anciens sont les descendants mutants résultant de l'union de femmes humaines et de Dieux Extérieurs ou de Grands Anciens. Par un rituel spécifique, les Dieux Extérieurs ou les Grands Anciens envoient un rêve qui atteint l'utérus d'une femme enceinte et modifie la structure génétique d'un fœtus. À la naissance et pendant plusieurs années, le bébé ressemble à un humain normal jusqu'à ce qu'il se transforme un jour en un être plus ressemblant à son père. Le changement d'humain à extraterrestre se fait en une seule nuit.



LE BÂTARD DE WALDSHUT
tiré d'un pamphlet, Nuremberg, 1367
(Ossolineum, Wroclaw)

ÉLÈVES DES ANCIENS,
enfants bâtards des dieux étranges

carac.	Moy.	Jet
FOR	135	(3D6+3D10)x5
CON	135	(3D6+3D10)x5
TAI	150	(2D6+3D10)x5
DEX	80	(3D6+1D10)x5
INT	95	(2D6+6+1D10)x5
POU	80	(3D6+1D10)x5

Points de vie moy. : 28
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Écrasement 75%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune, mais les Élèves ne subissent que des dégâts minimaux des armes non enchantées.
Sorts : Tous les Élèves peuvent Appeler leur parent et Invoquer/Contrôler ou Contacter les membres des races de serviteurs de leur parent, le cas échéant. Ceux qui ont de l'INT connaissent au moins 1D6 autres sorts.
Compétences : Certains peuvent conserver les compétences d'humains normaux, mais avec de sévères pénalités dues à leur taille, leur corps, etc.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Élève des Anciens.

Deux humains, ou plus, peuvent parfois « fusionner » en un seul Élève.
Ces altérations et transformations génétiques se transmettent de génération en génération. Chaque génération successive ressemble un peu plus à son père. Ceux qui portent de tels gènes font des rêves et des cauchemars étranges de cérémonies et activités liées au Mythe. Ces rêves sont les souvenirs ancestraux des premières rencontres avec les déités du Mythe.
Lorsque les étoiles sont bien positionnées et que les Grands Anciens reviendront sur Terre, les Élèves seront leurs serviteurs.
Dans certains cas, les caractéristiques indiquées ci-contre pourraient être plus ou moins élevées, selon le Dieu Extérieur ou le Grand Ancien impliqué dans la création de l'Élève. Par exemple, une entité dénuée d'INT aurait des Élèves à l'INT très basse (inférieure à 3D6x5) ou sans INT.

ENFANTS DU VENT

race inférieure indépendante

Ils baragouinaient et baillaient, se laissant porter par les rafales de vent, leurs yeux blancs et morts pressés contre la fenêtre. Ils me faisaient penser à des cadavres, morts depuis longtemps, jetés dans les flots d'une mer en furie. Des bouches affreuses et grises comme le ventre d'un marcassin miaulaient et haletaient. Des appendices gluants frappaient sur la vitre.

Joseph Payne Brennan,
City of the Seven Winds

Ces entités maléfiques sont peu connues et ne semblent pas reliées à une déité du Mythe. Elles se trouvent souvent dans des régions balayées par des vents violents. Selon un récit, ces créatures hantent un lieu mystérieux du désert, proche de la Syrie, appelé la Cité des Sept Vents. Elles pourraient aussi être reliées à Irem, la Cité des Piliers.
Les Enfants du vent ressemblent à des fœtus bouffis et vaguement humains et ils apparaissent toujours lors de vents violents. Ces entités maléfiques se montrent toujours en groupes de dix ou plus et emportent leurs victimes dans le vent. Parfois, des os ensanglantés nettoyés de toute chair se retrouvent dans des mers éloignées.

ENFANTS DU VENT,
apparitions sauvages

carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(2D6+6)x5
CON	50	(1D6+6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	45	(1D6+6)x5
POU	55	(1D10+6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8 (vole)
Attaques par round : 2
Armes : Appendices 30%, dégâts 1D6.
Armure : Leur nature graisseuse accorde aux Enfants du vent une certaine protection contre les armes blanches, qui n'infligent alors que la moitié de leurs dégâts. Les autres armes, magiques ou non, leur infligent des dégâts normaux.
Sorts : Normalement aucun.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Enfant du vent.

F

FROIDS

race inférieure de serviteurs

Et les esprits blancs des étendues boréales, les Froids qui obéissent aux ordres du ver et hantent à jamais les déserts glacés, hurlant dans le vent nocturne tels des âmes tourmentées et damnées.

Clark Ashton Smith et Lin Carter,
The Light from the Pole

Les Froids sont des entités semi-incarnées qui servent les Grands Anciens polaires, Aphoom Zhah et Rlim Shaikorth. Ils ressemblent à des silhouettes humanoïdes fantomatiques et hurlantes composées de neige tourbillonnante et de fumée. Les Froids – aussi appelés Ylidheem – ne se trouvent que dans les régions de grand froid. Ils apparaissent et disparaissent dans les ciels neigeux, dans les rafales de neige et dans la glace, tels des fantômes. Les Froids ne sont que partiellement immatériels et ne peuvent donc pas passer à travers des matières solides. Cependant, ils peuvent se faufiler par les fentes ou ouvertures les plus minimes. Souvent, leurs hurlements torturés sont les seuls avertissements de leur présence. Étrangement, ils semblent n'avoir aucun rapport avec Ithaqua et ses suppôts.
Les PV d'un Froid sont égaux à son POU/5.

ATTAQUES : Les Froids attaquent en se manifestant près d'une victime pour lui infliger des dégâts dus au froid. Une attaque de Froid ressemble à une engelure. Aucune blessure réelle n'est infligée, mais la peau, les os et les organes subissent les effets du froid intense. Chaque attaque réussie par un Froid fait perdre 1D2x5 points de CON et 1D2 PV à sa victime. Par tranche de 25 points de CON perdus, la victime perd aussi 5 points d'APP et 5 points de FOR. Les victimes qui survivent à une attaque nécessitent une attention médicale immédiate et prolongée. Un test réussi de Premiers Soins permet de guérir un point de CON, FOR et PV, mais pas d'APP. Un test réussi de Médecine restitue 1D3 points de CON, d'APP, de FOR et PV. Un seul test réussi est possible. Après cela, l'investigateur a besoin d'une semaine de soins médicaux par Point de Vie et 5 points de caractéristique perdus.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES NAISSANCES BLASPHÉMATOIRES

Aussi horrible que cela paraisse, j'ai découvert de nombreuses preuves qui montrent que les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs peuvent se reproduire avec les humains, donnant naissance à de monstrueux bâtards. Je ne saurais dire comment c'est possible alors que cela semble contraire à notre compréhension actuelle de la génétique. Néanmoins, cela semble être un fait avéré et les Grands Anciens et Dieux Extérieurs acquièrent donc des serviteurs loyaux dans notre monde.
La preuve la plus flagrante de ses naissances monstrueuses en ma possession me vient du professeur Henri Armitage, de l'Université de Miskatonic. Il raconte comment Yog-Sothoth pourrait être invoqué afin de se reproduire avec une humaine volontaire et comment des monstres pourraient naître d'une telle union. Il a relaté ailleurs l'histoire de Wilbur Whateley, ce quasi-humain, et de son frère, l'Horreur de Dunwich, qu'il a affrontés en 1928. Shub-Niggurath aussi vient sur Terre pour engendrer des monstres. "Les Cultes Innommables" décrit une prophétie selon laquelle un demi-dieu appelée la Mère du Pus naîtra d'une telle union, et annoncera la fin des temps.
Le Necronomicon regroupe tous ces descendants sous le nom d'Élèves des Anciens, une catégorie vaste qui semble inclure tous les hybrides qui n'ont pas de caractéristique spéciale héritée de leur parent étranger.
Ce ne sont pas seulement les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs qui ont infiltré le bassin génétique de l'humanité. De nombreuses espèces étrangères en semblent capables, que ce soit par le biais de leur magie ou parce qu'elles sont bien plus proches des humains que nous n'aimons le croire.
Les Profonds en sont l'exemple le plus connu alors que leurs hybrides deviennent des Profonds à leur tour. Les Yuggs, les Goules et le Peuple serpent semblent également se reproduire avec des humains, ce qui prouve que nous sommes plus étranges et eux plus humains que nous le pensons.

FROIDS,
Ylidheem

carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	105	(2D10+10)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 50 (vole)
Attaques par round : 2
Armes : Contact glacial 30%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, cependant les Froids sont immunisés contre toutes les attaques physiques. Le feu les blesse au rythme de 2D6 points de dégâts par attaque réussie avec une torche ou par arme/attaque enflammée.
Sorts : Un Froid ayant une INT de 80 ou plus connaît 1D3 sorts, généralement en rapport avec Aphoom Zhah, Rlim Shaikorth, le froid, la météo, etc.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Froid; 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir entendu les cris torturés d'un Froid.

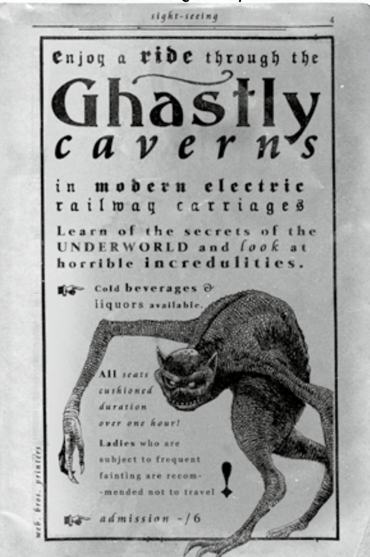
G

GHASTS

race inférieure indépendante

Des êtres répugnants qui meurent à la lumière… et sautent sur leurs longues pattes arrière… des yeux d'un jaune rougeâtre… Les Ghasts ont un odorat excellent… une chose de la taille d'un poney est sortie de l'aube grise et Carter a vomi en voyant l'aspect scabreux de la bête, dont le visage demeure si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres traits… Ils parlent par des sons gutturaux…

H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath



PUBLICITÉ tirée d'un guide anglais des années 1920

GHASTS,
bêtes scabreuses et malsaines

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	70	(4D6)x5
TAI	130	(4D6+12)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	20	(1D6)x5
POU	50	(3D6)x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 10
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D10; Coup de pied 25%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 3 points de peau épaisse.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 70%.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Ghast.

Les Ghasts sont restreints au monde souterrain des Terres oniriques et aux cavernes du monde éveillé où le soleil n'entre jamais. Exposés à la lumière directe du soleil, ils tombent malades et finissent par mourir. Les Ghasts sont cannibales et se dévorent entre eux, mais mangent aussi tous les humains qu'ils peuvent attraper.
Les horribles bipèdes semi-humains qui sont harcelés par les humains hautement scientifiques mais moralement dégénérés qui vivent dans la caverne de K'n-yan pourraient bien être des parents des Ghasts, voire des Ghasts. Si tel est le cas, alors les Ghasts sont probablement le résultat d'expériences génétiques du Peuple Serpent. Les Ghasts peuvent être domestiqués, bien qu'ils soient primitifs et sauvages.



ATTAQUES : Un Ghast peut donner un coup de pied ou mordre une fois par tour.

GLAAKI, SERVITEURS DE

race inférieure de serviteurs

Une main est sortie de terre pour le soulever… Une main de cadavre – exsangue et squelettique, aux ongles incroyablement longs et craquelés.
Ramsey Campbell,
The Inhabitant of the Lake

Les serviteurs de Glaaki sont des créatures mortes créées par ses épines. Ils partagent les souvenirs de Glaaki et font presque partie du Grand Ancien, bien qu'ils puissent encore accomplir de nombreuses actions individuelles. Au début, ils ont l'air humain, bien qu'un peu raides et cadavériques, mais avec le temps, ils prennent l'apparence des monstres morts-vivants qu'ils sont. Des Serviteurs inhabituellement intelligents peuvent utiliser du maquillage pour camoufler leur véritable apparence pourrissante et certains pourraient même aller jusqu'à dormir dans des tonneaux de formaldéhyde pour retarder leur inévitable pourrissement.

SERVITEURS DE GLAAKI,
esclaves pourrissants

carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6)x5
CON	105	(3D6x2)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	15	(1D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 5
Attaques par round : 1
Armes : Agripper 20% ; Faucille 40%, dégâts : 1D6+1.
Armure : Aucune.
Sorts : Les Serviteurs connaissent les sorts qu'ils maîtrisaient de leur vivant, plus les nouveaux sorts que Glaaki leur enseigne.
Compétences : Discrétion 35%.
Perte de Santé mentale : Aucune perte si l'apparence est humaine; 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Serviteur sous son aspect mort-vivant; 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Serviteur atteint de moisissure verte.

LA MOISISSURE VERTE : Après environ six décennies de « vie », les Serviteurs de Glaaki sont sujets à la moisissure verte s'ils sont exposés à une lumière vive, comme les rayons du soleil. La moisissure verte commence sous la forme d'une pourriture subite, infligeant immédiatement 1D10 points de dégâts au Serviteur. La décrépitude est rapide et irréversible et le Serviteur perd 1D6 points supplémentaires de dégâts par heure suivante. Les Serviteurs de Glaaki exposés à une vive lumière sont totalement détruits par la moisissure verte en quelques heures.

GN'ICHT'TYAACHT

race inférieure indépendante

Créature humanoïde haute de près de 2m10 mais grande et efflanquée, avec une tête allongée. Elle a d'énormes griffes au bout des doigts ainsi que des dents proéminentes et pointues.
Pete Tamlyn et autres,
The Horror of the Glen

Les Gn'icht'tyaacht sont une race d'esprits des arbres originaire des jungles d'Afrique occidentale. Ils vivent en une forme de symbiose avec de grands arbres aux feuilles noires appelés Nuwanda par les indigènes. Bien que les créatures soient cannibales lorsqu'elles se manifestent séparément de leur arbre, les hommes-médecine des tribus ont découvert qu'elles peuvent être domestiquées à l'aide de sorts, à condition de les nourrir exclusivement de chair humaine qui a été séchée parfaitement jusqu'à être vide de sang et cela jusqu'à l'âge de cinq ans, qui correspond à leur maturité.
Avant leur maturité, les Gn'icht'tyaacht sont très actifs et voraces, mais ils peuvent être contrôlés grâce à une magie sophistiquée. Une fois à maturité, leur appétit se réduit de beaucoup et ils passent la plupart de leur temps endormi dans leur arbre.
Les Gn'icht'tyaacht ne peuvent quitter leur arbre qu'à la nuit noire.
Bien qu'un seul Gn'icht'tyaacht n'ait pas de pouvoir magique, un bosquet de créatures (dix ou plus) peuvent psychiquement relier leur esprit et accomplir une magie limitée. Le bosquet prend conscience de tout ce qui se passe en son sein ainsi qu'à une distance d'environ dix mètres du centre du bosquet. En plus, ils peuvent lancer un puissant sort de sommeil. Les personnes prises dans le bosquet lorsque le sort est lancé doivent réussir deux tests pour ne pas s'endormir, en effectuant un test de POU opposé au POU le plus élevé des Gn'icht'tyaacht faisant partie du bosquet.
Il est tabou parmi les Gn'icht'tyaacht d'attaquer quelqu'un au sein du bosquet, à moins que cette personne ne manque aux règles de l'hospitalité en attaquant la première.
Certaines tribus africaines, comme les Ikambi, vénèrent les Gn'icht'tyaacht et ce sont les hommes-médecine de ces peuples qui ont développé les techniques nécessaires pour contrôler ces créatures. Les tribus ont été lourdement décimées par les marchands d'esclaves et il se pourrait que les connaissances des

gardiens des Gn'icht'tyaacht soient maintenant perdues.
Les Gn'icht'tyaacht ne vénèrent aucune déité du Mythe, mais ont été autrefois réduites en esclavage par Cthugha lorsqu'il a été invoqué sur Terre par un sorcier trop ambitieux de la ville africaine de T'gaorl, disparue depuis longtemps. Les Gn'icht'tyaacht étaient démunis face aux Vampires de feu et ils connaissent une haine inextinguible pour Cthugha et ses alliés.

ATTAQUES : Les Gn'icht'tyaacht attaquent avec deux griffes à chaque tour.

GN'ICHT'TYAACHT,
horreurs arboricoles

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(2D6+10)x5
CON	110	(3D6+12)x5
TAI	105	(2D6+14)x5
INT	25	(2D6-2)x5
(toujours au moins 5)		
POU	75	(3D6+5)x5
DEX	15	(1D6)x5

Points de vie moy. : 21
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 15
Mouvement : 12
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 40%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : Les Gn'icht'tyaacht sont capables de changer la texture de leur peau, de presque intangible lorsqu'ils entrent dans leur arbre à une forme plus épaisse, comme de l'écorce, pour combattre. Cette dernière forme accorde 5 points d'armure. Ils prennent toujours leur peau épaisse lorsqu'ils sortent de leur cachette et ne peuvent donc être surpris sans armure que lorsqu'ils entrent ou sortent de leur arbre, ou s'ils sont cachés.
Sorts : Aucun individuellement. Voir ci-dessus leur sort de groupe.
Compétences : Esquive 80%, Discrétion 75%, Pister 50%.
Perte de Santé mentale : Toute personne voyant un Gn'icht'tyaacht isolé doit faire un test de Santé Mentale et perdre 1D6 points en cas d'échec. Voir un Gn'icht'tyaacht entrer ou sortir d'un arbre entraîne une pénalité supplémentaire de 1/1D10 points de Santé Mentale.

GNOMES DE GOATSWOOD

race inférieure de serviteurs

Ces petites créatures très laides sont en fait des statues sculptées dans la pierre qui deviennent vivantes grâce à une source inconnue, quelque part dans l'ancienne région britannique de la Vallée de la Severn. Dormant durant le jour, ces entités peuvent venir à la vie de nuit pour accomplir des actes vils et monstrueux. Le réveil de ces monstres de pierre pourrait être lié aux cycles de la lune ou des saisons, et ils pourraient n'être capables de fonctionner qu'à des moments spécifiques, comme la pleine lune ou la nouvelle lune, etc. Les Gnomes de Goatswood sont fortement liés à Shub-Niggurath et aux autres forces primales de la nature et des forêts. Ils peuvent attaquer chaque tour avec leurs petites griffes ou leurs dents acérées.

GNOMES DE GOATSWOOD,
serviteurs enchantés

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	90	(5D6)x5
TAI	20	(1D3+2)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	50	(3D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 9
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D3; Morsure 40%, dégâts : 1D4.
Armure : 9 point de peau épaisse.
Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est égal ou inférieur à l'INT/5 de la créature, elle connaît 1D3 sorts. Les sorts sont généralement reliés à Shub-Niggurath, à l'engeance du Dieu Extérieur et aux autres pouvoirs et entités de la nature et des éléments.
Compétences : Discrétion 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gnome de Goatswood.

GNOPH-KEH

race supérieure indépendante

Gnoph-Keh, être poilu mythique du Groenland, marche parfois sur deux pattes, parfois sur quatre, parfois sur six.

H.P. Lovecraft et Hazel Head,
The Horror in the Museum

Dans les histoires plus anciennes, Gnoph-Keh semble être la seule créature associée à Rhan-Tegoth ou Cthulhu, mais, par la suite, il a semblé qu'il s'agissait d'une race d'êtres, voire même une tribu dégénérée ou cannibale. Il est devenu par la suite évident qu'il existait à la fois une race appelée les Gnoph-Keh et un être isolé appelé Gnophkehs.
Les Gnoph-Keh sont une race peu nombreuse d'êtres rares, associés à Ithaqua. Généralement, les Gnoph-Keh sont rencontrés seuls, et la race demeure généralement sur les glaciers, les calottes polaires et les endroits extrêmement froids et glacés. Les hivers particulièrement durs peuvent les repousser vers les terres plus basses. Si une tribu humaine a effectivement pris le nom du fabuleux Gnoph-Keh, peut-être qu'elle la vénère comme un dieu, qu'il s'agit de leur totem.

ATTAQUES DE BLIZZARD ET DE FROID : Un Gnoph-Keh a le pouvoir d'invoquer un petit blizzard autour de lui, restreignant la visibilité à un maximum de trois mètres. Cela lui coûte un point de magie par heure et le blizzard frappe un rayon de cent mètres. Ce rayon peut être étendu par tranche de cent mètres supplémentaires pour chaque point de magie dépensé en plus. Dans les rares occasions où plusieurs Gnoph-Keh œuvrent de concert, ils peuvent combiner leurs pouvoirs et leurs points de magie pour créer des blizzards plus importants. Le blizzard sera toujours plus ou moins centré sur eux. À chaque tranche de 15 minutes passées par un investigateur dans un tel blizzard, le joueur doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre 1 PV lié au froid si son personnage n'est pas parfaitement protégé contre la glace et le froid.
Le Gnoph-Keh peut aussi créer un froid intense autour de son corps en dépensant des points de magie. Pour chaque point de magie dépensé, la température descend de 7° par heure dans un rayon de cent mètres, tout comme avec le blizzard. S'il le veut, il peut combiner le froid et le blizzard pour créer une terrifiante tempête localisée.



L'HIVER À NOVAYA ZEMLYA
dessin à la craie à partir du récit d'un voyageur, 1894 (Bibliothèque nationale, Paris)

AUTRES ATTAQUES : Dans n'importe quel tour de corps à corps, le Gnoph-Keh peut attaquer avec sa corne et aucune, deux ou quatre de ses six griffes. S'il n'utilise pas ses griffes, ajoutez 2D6 en Impact lorsqu'il frappe avec sa corne, car il a une meilleure prise sur la neige. S'il utilise deux griffes, prenez l'Impact normal. S'il utilise quatre griffes, soustrayez 2D6 de l'Impact normal, y compris pour les griffes, car il doit dépenser une certaine énergie pour rester droit en plus de frapper.

GNOPH-KEH,
légendes glaciaires

carac.	Moy.	Jet
FOR	155	(2D6+24)x5
CON	110	(3D6+12)x5
TAI	155	(2D6+24)x5
DEX	70	(4D6)x5
INT	75	(1D6+12)x5
POU	105	(6D6)x5

Points de vie moy. : 26
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 9
Attaques par round : corne, deux ou quatre de ses six griffes
Armes : Corne 65%, dégâts : 1D10+Impact; Griffes 45%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 9 point de nerfs, de fourrure et de peau.
Sorts : Lancez 1D20. Si le résultat est égal ou inférieur à l'INT/5 de la créature, elle connaît autant de sorts que le résultat obtenu. Sinon, elle n'en connaît aucun. Les sorts connus sont reliés à Ithaqua et aux éléments arctiques.
Compétences : Discrétion dans la neige 35%, Pister dans la neige 75%, Se cacher dans la neige 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gnoph-Keh.

GOF'NN HUPADGH SHUB-NIGGURATH

race inférieure de serviteurs

Les corps les plus reconnaissables étaient démembrés sans aucune blessure apparente, alors que d'autres étaient composés de parties qui semblaient familières alors que d'autres semblaient ne pas leur appartenir du tout.

Ramsey Campbell, *The Moon-Lens*

Ces créatures sont les serviteurs et prêtres de Shub-Niggurath, créées par la Chèvre Noire comme victimes sacrificielles. Sous sa forme de Gardien de la Lentille lunaire ou de Celui qui Marche derrière les Rangs, le Dieu extérieur accepte les sacrifices humains en les avalant tout rond avant de les faire « renaître » de son corps, après avoir subi une importante mutation. Ces individus ne sont plus jamais revus par la suite et vivent dans des cavernes humides ou des forêts sombres, servant la Chèvre Noire et ses serviteurs.
Aussi appelée Bénis de Shub-Niggurath, il s'agit d'une race mutante, certains ayant une certaine ressemblance avec des satyres vu leurs traits caprins, leurs sabots et leurs petites cornes, d'autres semblant humanoïdes, d'autres encore étant devenus des choses parfaitement monstrueuses. Il n'existe pas deux créatures identiques, bien que toutes soient en grande partie humanoïdes. Ces créatures sont à la base des mythes et légendes concernant les gobelins et autres membres difformes du peuple des fées. Elles se rencontrent généralement en groupe, parfois en très grand groupe.
Il existe de nombreuses histoires de « gobelins » qui vivraient dans des forêts hantées, enlèveraient des enfants, voleraient les voyageurs égarés et cuisineraient de la nourriture empoisonnée ou magique qu'ils tenteraient de vendre aux humains inconscients du danger.

GOF'NN HUPADGH SHUB-NIGGURATH,
Bénis de Shub-Niggurath, gobelins

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	80	(3D6+6)x5
TAI	65	(3D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 8
Attaques par round : 2 (griffes, sabots ou poings)
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 30%, dégâts : 1D4; Éventrer 20%, dégâts : 1D6+Impact; Arme improvisée 25%, dégâts : selon l'arme+Impact.
Armure : Aucune. Régénère 1D6 PV par tour jusqu'à sa mort.
Sorts : Tous connaissent Appeler Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Déformation du corps, Devenir Spectral, Cercles écarlates, plus 1D3 autres sorts.
Compétences : Ils gardent la plupart des compétences qu'ils avaient de leur vivant, plus Discrétion 70%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath ; 1/1D6 pour avoir vu une mutation réellement horrible.

LES CERCLES ÉCARLATES : Il s'agit d'un rituel de groupe connu par ces créatures. Il déchire le tissu spatial comme un Portail temporaire et leur permet de voyager sur de grandes distances. Pour accomplir ce rituel, un groupe de Gof'nn Hupadgh se rassemble en cercle et commence à chanter. Tous sacrifient un point de POU et un meneur, choisi à l'avance, offre un sacrifice de sang d'une TAI 90 ou plus à Shub-Niggurath. Le sacrifice peut être une vache, un humain ou deux, ou plusieurs petits animaux. En cas d'urgence, les Gof'nn Hupadgh peuvent sacrifier l'un ou plusieurs d'entre eux. Alors que les Gof'nn Hupadgh chantent et que le sang imprègne la terre, un cercle écarlate apparaît. C'est le Portail. Les Gof'nn Hupadgh peuvent passer par le Portail ou peuvent invoquer quelque chose à travers. Ils ont un parfait contrôle de l'endroit sur lequel le Portail ouvre. Le Portail temporaire ne dure qu'une minute tranche de 5 points de POU sacrifiés par le groupe.

ATTAQUES : Au combat, les Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath peuvent mordre ou frapper avec leurs griffes, sabots ou poings. Certains peuvent tenter un éventrement avec leur corne si elle a la forme adéquate. Certains peuvent aussi attaquer avec des bâtons ou des armes improvisées.

GOULES

race inférieure indépendante

Ces silhouettes n'ont jamais été complètement humaines, mais ont souvent été approchées par l'humanité à différents degrés. La plupart des corps, bien qu'ils soient vaguement bipèdes, sont penchés vers l'avant et ont une allure vaguement canine. Ils ont souvent une texture caoutchouteuse désagréable.

H.P. Lovecraft, *Pickman's Model*

Les Goules sont des créatures caoutchouteuses et détestables avec des pieds se terminant sur des sabots, des traits canins et des griffes. Elles parlent par grognements et sont souvent recouvertes de moisissures issues des tombes dans lesquelles elles se nourrissent.
Les Goules de Lovecraft sont d'horribles créatures qui vivent dans les tunnels sous de nombreuses villes. Elles sont liées aux sorcières et attaquent parfois des humains. Certains tunnels de Goules très anciens mènent dans les royaumes fantastiques des Terres oniriques où les créatures festoient dans des tombes ancestrales. Les Goules sont communes dans les Terres oniriques. Il pourrait être possible pour un humain de se transformer en Goule sur une longue période de temps. Les Goules peuvent occasionnellement se reproduire avec des humains pour donner naissance à des enfants dégénérés.
Quelques Goules sont liées au culte de Nyogtha et dans les terres futures de Zothique, les Goules vénèrent Mordiggian, le Dieu charnel. Sinon, elles sont peu liées aux autres créatures

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LA VALLÉE DE LA SEVERN

Les semblables s'attirent. Le regroupement de villages de Nouvelle Angleterre qui a attiré l'attention du Mythe est relativement connu de ceux qui l'étudient, mais il existe un autre regroupement de hameaux dans l'ouest de l'Angleterre, un lieu sombre appelé Vallée de la Severn.

La Vallée abrite au moins quatre entités majeures : Byatis, Eihort, Glaaki et le Dieu Vert. Nul ne sait pourquoi cet endroit précis dans le monde est une plaque tournante, mais le fait que, par deux fois, des entités y aient été attirées depuis l'espace, d'abord Glaaki puis le Shan, a assurément une signification.

Voici quelques commentaires sur les villages de la Vallée de la Severn.

Berkeley semble encore coincée au Moyen-âge. Les villageois se protègent du Crapaud de Berkeley, mais mes lectures indiquent qu'il pourrait s'agir en fait de Byatis, censé être emprisonné au Château Morley, près de Severnford.

Brichester est le joyau de la Vallée, une ville moderne du Gloucestershire. C'est là que se trouve l'université de Brichester. Cependant, des légendes parlent de passages secrets sous la ville et de rêves horribles envoyés depuis le lac fantomatique qui se trouve à quelques kilomètres au nord. Certains murmurent même que des sorcières vénèrent une pierre géante à l'ouest de la ville.

Camside est connue parce que des sources affirment qu'elle est la demeure d'Eihort, un dieu souterrain qui vit dans un labyrinthe s'étendant jusqu'à Brichester. Certains récits indiquent même que les Frères d'Eihort peuvent prendre une forme humaine et qu'ils ont infiltré la ville.

Clotton (autrefois Cloth Town) semblait autrefois être le rare bastion de santé mentale de toute la Vallée. Cependant, en 1931 certains événements ont prouvé que c'était faux. Les sources sont rares, mais nous savons tout de même qu'une grande partie des quartiers proches de la rivière ont été détruits. Les écrits de Lionel Phipps parlent « d'Habitants des Profondeurs ».

Goatswood est particulièrement connu dans la Vallée, mais j'ai déjà écrit ailleurs sur cette ville.

Lydney se trouve à l'ouest de la Vallée et est ainsi à l'écart de la plupart des bizarreries qui s'y passent. Cependant, j'ai trouvé certaines références à un Couvent du Visage Brillant et à un temple perdu dévoué au dieu Nodens.

Severnford aussi grouille de récits concernant le Crapaud de Berkeley. La rumeur veut que dans le Château Morley tout proche, Byatis soit emprisonné, mais personne ne sait depuis combien de temps. Près de Severnford se trouve une vallée appelée la Plaine de Sound et il se pourrait que le Golfe de S'glhuo se trouve non loin, tel que c'est relaté dans des sources plus anciennes.

Temphill est un endroit étrange, et les histoires le concernant sont incomplètes. Des allusions semblent indiquer que Yog-Sothoth ait une présence en ville par le biais d'étranges entités appelées Troupeau des Tombes. Temphill (ou Temple Hill) a été fondée il y a longtemps par les Templiers et nul ne sait quels anciens secrets pourraient s'y trouver.

Warrendown est une ville voilée de mystère, car elle est isolée. Certains ouvrages du Mythe mentionnent le culte d'un dieu végétatif, un dieu étrangement relié aux têtes de l'Île de Pâques et j'ai été personnellement avisé de me méfier des légumes vendus à Warrendown.

Il y a d'autres petits villages dans la Vallée de la Severn qui semblent libres de toute emprise du Mythe, parmi lesquels Old Severnford et Sharpness, mais étant donné la réputation de la Vallée dans son ensemble, nous devrions approcher ces villes avec suspicion.

Voir aussi GOATSWOOD p. 239.

ou dieux du Mythe, se contentant de se nourrir de morceaux pourrissants en laissant les autres races et êtres à leurs propres machinations.

ATTAQUES : Elles peuvent attaquer avec leurs griffes et mordre en un seul tour de combat. Si la morsure de la Goule réussit, elle s'accroche au lieu d'utiliser ses griffes et enfouit ses dents plus profondément dans la victime, faisait automatiquement 1D4 de dégâts. Un test réussi de FOR contre FOR sur la Table de Résistance permet de déloger la goule, se libérant et mettant un terme à la morsure.

GOULES
dévoreurs de chair

carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 9
Attaques par round : griffes ou morsure
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 30%, dégâts : 1D6+s'agrippe.
Armure : Les armes à feu et autres projectiles font la moitié des dommages obtenus, arrondissez les fractions.
Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est plus élevé que l'INT/5 de la Goule, elle ne connaît aucun sort. Si le résultat est égal ou inférieur à l'INT/5, elle peut connaître le même nombre de sorts que son INT/5, au choix du gardien. Les Goules n'utilisent généralement pas de sorts ou de magie.
Compétences : Esquive 85%, Creuser 75%, Discrétion 80%, Écouter 70%, Sentir la pourriture 65%, Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu une Goule.

GUGS

race inférieure indépendante

C'était une patte, d'au moins 75cm de large, équipée de grippes gigantesques. Ensuite venait une autre patte, et ensuite encore un énorme bras couvert de fourrure noire auquel les deux pattes étaient attachées au bout d'avant-bras courts. Puis deux yeux roses brillaient et la tête de la sentinelle Gug éveillée devint visible. Les yeux saillaient de cinq centimètres, recouverts de protubérances osseuses, surmontés de poils drus. Mais la tête semblait plus terrible encore à cause de la bouche. Celle-ci était pleine d'énormes canines jaunes et s'ouvrait du haut en bas de la tête, verticalement et non horizontalement.

H.P. Lovecraft,
The dream-Quest of Unknown Kadath

GUGS,
géants crasseux des Terres oniriques

carac.	Moy.	Jet
FOR	225	(6D6+24)x5
CON	140	(3D6+18)x5
TAI	285	(6D6+36)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5
DEX	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 42
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10
Attaques par round : 2 (même cible)
Armes : Morsure 60%, dégâts : 1D10; Griffes 40%, dégâts : 4D6 chacune (sans Impact); Piétiner 25%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 8 points de peau, de poils et de cartilage.
Sorts : Certains Gugs connaissent quelques sorts. Pour prendre cela en compte, lancez 1D100 pour chaque Gug. Si le résultat est inférieur ou égal au POU/5 du Gug, il connaît un nombre de sorts égal au résultat du dé.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gug.



POUPÉE À ASSEMBLER POUR ENFANTS
Suisse, vers 1900 (Musée des poupées et costumes, Hatanpää Mansion, Tampere, Finlande)

Dans l'adoration de plusieurs Grands Anciens, les Gugs des Terres oniriques ont accompli des cérémonies si infâmes qu'ils ont été bannis dans le Sous-monde des Terres oniriques. Les Gugs dévorent avec plaisir tout habitant de la surface qu'ils peuvent attraper. Les Gugs sont énormes et mesurent au moins six mètres de haut.

ATTAQUES : Au combat, les Gugs peuvent mordre ou frapper d'un seul bras. Chaque bras à deux avant-bras, et donc deux griffes. Le bras frappe donc deux fois. Les deux griffes doivent frapper la même cible.

GYAA-YOTHN

race inférieure de serviteurs

Plusieurs Gyaa-Yothn à cornes sont mentionnés brièvement dans une histoire. Ces animaux ont une forme humanoïde, mais sont plus grands, ont une corne sur la tête et sont couverts de fourrure. Le peuple de K'n-yan élèvent les Gyaa-Yothn comme des quadrupèdes venant des cavernes d'Yoth et s'en servent d'animaux de bât ou de montures. Bien qu'ils soient plus intelligents que leurs ancêtres animaliers, les Gyaa-Yothn n'ont qu'une intelligence rudimentaire par rapport aux humains ou au peuple de K'n-yan. Certains supposent que les Gyaa-Yothn et les Ghasts sont des espèces apparentées, les premiers étant plus grands et forts que leurs cousins. Comme les Ghasts, ces créatures se trouvent parfois dans les Terres oniriques.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Les Gyaa-Yothn peuvent être montés (base de 5%) et peuvent porter une charge ou un cavalier ayant une TAI égale à la moitié de leur FOR.

ATTAQUES : Les Gyaa-Yothn peuvent frapper ou griffer une seule fois par tour de combat.

GYAA-YOTHN,
animaux de bât

carac.	Moy.	Jet
FOR	135	(6D6+6)x5
CON	70	(4D6)x5
TAI	150	(5D6+12)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	35	(1D6+3)x5
POU	50	(3D6)x5
Points de vie moy. :		22
Impact moy. :		+3D6
Carrure moy. :		4
Points de magie moy. :		10
Mouvement :		12
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 30%, dégâts : 2D8; Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Coup de pied 40%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 3 points de peau.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 50%.
Perte de Santé Mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gyaa-Yothn.



H

HABITANTS DES PROFONDEURS

race supérieure de serviteurs

La chose avait huit appendices principaux, comme des bras sortant d'un corps elliptique, dont six étaient couverts de protubérances semblables à des nageoires alors que les deux autres étaient tentaculaires. Quatre des jambes étaient situées en bas du corps et servaient à marcher debout. Les deux autres étaient près de la tête et pouvaient servir à marcher à ras du sol. La tête était fixée directement sur le corps. Elle était ovale et dépourvue d'yeux. À la place des yeux se trouvaient un organe abominable et spongieux, au centre de la tête. Au-dessus poussait quelque chose d'hideux, semblable à une toile d'araignée. En dessous se trouvait une ouverture semblable à une bouche, fendue jusqu'à la moitié de la tête, bordée de chaque côté par un appendice tentaculaire à la pointe recourbée, qui servait visiblement à porter la nourriture jusqu'à la bouche… Le dessin et l'illustration du Necronomicon n'avaient pas tout reproduit. Ils ne montraient pas la chair transparente et semi-gélatineuse qui révélait les organes mobiles sous la peau. Pas plus que l'organe globuleux au-dessus du cerveau… Et, lorsque la bouche s'ouvrit parce qu'il déplaçait le corps, il vit qu'elle ne possédait pas de dents, mais six rangées de tentacules puissants entrelacés à l'ouverture de la gorge.

Ramsey Campbell,
The Horror from the Bridge

Les Habitants des profondeurs sont une race de créatures amphibies qui servent les Grands Anciens, et particulièrement ceux qui sont associés à l'eau : Cthulhu, Dagon, Hydra, Ythogtha et Zoth-Ommog. Cette race pourrait être une branche plus grande et puissante des Profonds.


PHOTOGRAPHIE D'UNE TUILE EN ARGILE
trouvé en 1924 à Babedh-Dhra', région de la mer Morte, site de la Sodome biblique

Ces créatures vivent dans des villes sous les flots des mers et des fleuves. Ils sont parfois libres de remonter en surface où ils sèment le chaos auprès de tous ceux qu'ils croisent. La chair caoutchouteuse et semi-gélatineuse de ces êtres est immunisée contre la plupart des dégâts physiques, bien que les dégâts infligés à l'organe servant de cerveau tuent immédiatement la créature. Le cadavre d'un Habitant des Profondeurs se décompose rapidement, laissant derrière lui des restes poissonneux écœurants.



HABITANTS DES PROFONDEURS,
horreurs aquatiques

carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(4D6+6)x5
CON	100	(4D6+6)x5
TAI	115	(2D6+16)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 21
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 7/12(nage)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacules 35%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune. Cependant, ces créatures sont immunisées contre la plupart des dégâts physiques, à l'exception de ceux au cerveau. Tout dommage au cerveau tue immédiatement la créature. Une attaque réussie face à une telle créature a 10% de chance de toucher le cerveau et donc de la tuer instantanément. Le feu, l'électricité et la magie infligent des dégâts standards à ces créatures.
Sorts : Les Habitants des profondeurs connaissent tous 2D6 sorts. Les sorts sont toujours reliés à Cthulhu, aux Profonds et aux autres horreurs aquatiques.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant des Profondeurs.

HABITANTS DES SABLES

race inférieure de serviteurs

D'une des cavernes est sorti un Habitant des Sables, à la peau rugueuse, aux grands yeux et oreilles, ayant une horrible ressemblance faciale avec un koala difforme, mais au corps émacié. Il avança vers moi, manifestement avide.

H.P. Lovecraft et August Derleth, *The Gable Window*

Cette race obscure n'est mentionnée que dans quelques histoires. Les Habitants des Sables ont l'air d'avoir la peau incrustée de sable. Ils vivent dans des cavernes et sortent la nuit. Il s'agit d'une tribu primitive vivant dans les régions arides du sud-ouest des États-Unis et d'Amérique centrale ainsi que dans les déserts d'Afrique, d'Asie et d'Australie. Les Habitants des Sables sont une branche distincte du développement humain, mais nul ne sait s'ils sont issus des homo sapiens ou non. Cette race anthropomorphe est originaire du continent nord-américain est s'est ensuite répandue dans le reste du monde en petites bandes isolées. Les Habitants des Sables pourraient bien être la fameuse tribu d'hommes perdus dont il est fait mention dans plusieurs cultures. Les peuples aborigènes connaissent les Habitants des Sables comme étant des tribus mystérieuses ou évitées de guerriers vicieux et de shamans puissants.

Pour survivre dans leur milieu inhospitalier, les Habitants des Sables se sont adaptés et vivent de nuit. De jour, la tribu s'enferme dans des cavernes et des terriers. Lorsque le soleil se couche, tous sortent pour chasser, chercher de la nourriture ou se battre. Les Habitants des Sables, presque aveugles au soleil, ont une vision nocturne et une ouïe qui leur permettent de prospérer la nuit. Les Habitants des Sables sont omnivores et se nourrissent d'insectes, de cactus, de reptiles, et des petits animaux ou plantes qu'ils trouvent. Leur peau rugueuse comme du papier de verre protège leur corps de la déshydratation de sorte qu'ils peuvent rester sans boire pendant plusieurs semaines si nécessaire. Ils sont aussi résistants à la chaleur diurne du désert ou au froid mordant nocturne.

Les Habitants des Sables vivent dans des tribus organisées, dominées par un chef. Celui-ci est choisi pour sa force et n'importe quel Habitant des Sables peut défier le chef pour prendre sa place. Dans un tel cas, le chef et celui qui le défie s'engagent dans un combat à mort : le survivant, ayant montré qu'il est le plus puissant du clan, devient chef. Les Habitants des Sables, mâles ou femelles, sont égaux, de sorte que les chefs, shamans et guerriers peuvent être des deux sexes. Les devoirs communautaires, comme l'éducation des jeunes, sont accomplis par le clan entier. Cependant, seuls les jeunes et les forts deviennent guerriers. Les rares individus qui survivent jusqu'à un âge avancé prennent le rôle d'anciens de la tribu et conseillent les autres. La plupart des Habitants des Sables ne deviennent pas vieux : leur environnement est dur et impitoyable, de même que certaines coutumes et cérémonies tribales.

Race hautement spirituelle et superstitieuse, les Habitants des Sables adorent un panthéon primitif de déités. Nyarlathotep est leur dieu principal. Yig occupe également une grande importance auprès des clans d'Amérique centrale et du Nord. Les différentes communautés d'Habitants des Sables adorent des déités différentes du Mythe. Le meneur spirituel des Habitants des Sables est le shaman de la tribu. Les shamans des Habitants des Sables sont toujours des membres anciens et spirituellement puissants du clan. Ils ont plus de pouvoir que le chef et sont parmi les rares à connaître une mort naturelle liée à leur grand âge. Bien que la plupart vivent jusqu'à 100 ou 150 ans, les shamans peuvent avoir 400 ans. Ces prêtres passent tout le temps à communier avec leur environnement, à conseiller la tribu et à adorer leurs déités. Il y a généralement deux apprentis shamans au sein de chaque clan, et le plus fort des deux succède au shaman en titre lors de son décès.

Les Habitants des Sables utilisent un langage verbal composé de sifflements, de grognements et de grondements. Ils n'ont aucun langage écrit, mais utilisent des pictogrammes et font des peintures rupestres. Il y a peu de communication entre les différentes bandes d'Habitants des Sables, et parfois des clans peuvent entrer en guerre pour des territoires ou d'autres disputes. Certaines bandes peuvent avoir des traités et coopérer pour le plus grand bien de la race. Certaines ont aussi des pactes avec d'autres races du Mythe, bien que de tels arrangements soit généralement faibles. En règle générale, les Habitants des Sables demeurent isolés et n'ont que peu de contacts avec les humains ou les autres races du Mythe.



PEINTURE RUPESTRE du sud du Sahara

ATTAQUES : Les Habitants des Sables sont des guerriers féroces qui combattent sauvagement avec des armes primitives ou leurs griffes. Ils font rarement de prisonniers lors des combats, mais dévorent les ennemis tombés au combat s'ils le peuvent. Les Habitants des sables mangent toujours les corps des membres de la tribu morts ou tués. En dévorant le corps physique de leurs pairs ou de leurs ennemis, les Habitants des Sables pensent consommer l'esprit et l'énergie du trépassé. C'est l'un des rites les plus saints des Habitants des Sables et même les corps des ennemis sont traités avec le plus grand respect. Les parties du corps qui ne sont pas comestibles sont réduites en poudre fine et jetées dans le désert où elles se mélangent avec le sable. Ils considèrent qu'ils complètent ainsi le cycle de la vie.

HABITANTS DES SABLES,
survivants dans le désert

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	45	(2D6+2)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	50	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Gourdin 25%, dégâts : 1D6+Impact; Lancer de pierre 25%, dégâts : 1D4; Lance 25%, dégâts : 1D8+Impact; Jet de lance 25%, dégâts : 1D8+1.
Armure : 3 points de peau épaisse.
Sorts : Ceux qui ont un POU de 70 ou plus connaissent 1D2 sorts si un résultat égal ou inférieur à leur INT/5 est obtenu sur 1D100.
Compétences : Discrétion 50%, Écouter 50%, Pister 45%, Trouver Objet Caché 50%. Tous les tests liés à la vue sont accomplis à 1/4 au soleil.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant des Sables.

HASTUR, LARVES D'

race supérieure de serviteurs

… Parmi les Hyades
Nous avons enfin atteint
Ce monde blafard et mythique
Interdit aux hommes et abhorré des dieux,
Carcosa, où Hastur règne en maître.
Lin Carter, *Dreams from R'lyeh, XXI.*

Comme leur père, les Larves d'Hastur ne sont jamais parfaitement décrites, hormis pour dire que ce sont des octopodes et que leur visage est incroyablement hideux. De rares descriptions indiquent que leur visage ressemble à un crâne. Certaines références indiquent à tort que les Larves d'Hastur sont semblables à celles de Cthulhu. Bien qu'il existe certaines similitudes, les Larves de Cthulhu et d'Hastur ne sont pas de la même race. Les Larves d'Hastur sont des êtres aquatiques, ou au moins amphibies, et ne sont mentionnées qu'en conjonction avec l'Innommable, dans le lac impur et boueux d'Hali. Les Larves ont des capacités de vol limitées et peuvent faire de brefs voyages au-dessus de la terre. Comme leur maître, ces êtres ne peuvent être invoqués sur Terre que lorsqu'Aldébaran est visible.

ATTAQUES : Les Larves d'Hastur attaquent avec des tentacules fluides. Elles écrasent leur victime ou l'attirent dans leur corps caoutchouteux où leur proie est avalée tout rond.

Illustration d'art nouveau
tirée de Wm. Hope Hodgson
Gray Seas are Dreaming of my Death



LARVES D'HASTUR,
progéniture stellaire de l'Innommable

carac.	Moy.	Jet
FOR	205	(4D6+20)x5
CON	105	(3D6+6)x5
TAI	155	(6D6+10)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 26
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 4 / 12 (nage) / 8 (vol)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacule 75%, dégâts : 1D6+Impact ou agripper. Une fois agrippée, la proie est dévorée automatiquement, dégâts : mort.
Armure : 10 points de peau épaisse et caoutchouteuse.
Sorts : Toutes connaissent Appeler Hastur et au moins 2D6 sorts. Les sorts courant incluent ceux qui concernent Hastur, ses diverses formes et ses nombreux serviteurs.
Compétences : Discrétion dans l'eau 35%.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve d'Hastur.

HOMMES-ARBRES DE M'BWA

race inférieure de serviteurs

L'arbre le plus à gauche s'élevait comme un géant maladroit, haut de plus de trente mètres. Celui à droite avait plus l'air d'un homme ordinaire. Entre eux se trouvaient plusieurs arbres de différentes tailles. Pas de branches ni de feuilles comme les autres arbres, juste un membre qui pendait de chaque côté et une bosse ronde au milieu, à la place de la tête… car l'arbre le plus petit me regardait avec des yeux humains! Les bras pendaient mollement. Les autres arbres étaient plus grands et le plus grand de tous ne semblait pas humain, à l'exception de ses membres immenses et de ses cinq branches noueuses comme des doigts, qui pendaient au bout de chaque membre.
Donald Wandrei, *The Tree-Men of M'bwa*

Les Hommes-arbres de M'bwa sont des gardiens silencieux et immobiles. Ils ressemblent à des arbres vaguement humanoïdes de tailles et d'âges différents. Ils étaient autrefois humains. Ils ont été transformés en hommes-arbres par le zombie M'bwa au nom d'un plan incompréhensible profitant à son maître, le Dieu du Flux rouge. Au premier stade de la transformation, de nombreux traits humains sont encore visibles, même les yeux. Certains Hommes-arbres au début de leur transformation peuvent encore parler, mais ils sont souvent frappés de folie et il peut être difficile de comprendre ce qu'ils ont à dire. L'esprit humain demeure éternellement vivant, malgré la folie, dans le corps de l'Homme-arbre.

HOMMES-ARBRES,
âmes torturées

carac.	Phase 1 dés/moyenne	Phase 2 dés/moyenne	Phase 3 dés/moyenne	Phase 4 dés/moyenne
Âge	immédiat	+25	+50	+100
FOR	(ancien+1D6)x5/70	(+2D6)x5/105	(+2D6)x5140	(+2D6)x5/175
CON	(ancien+2D6)x5/90	(+1D6)x5/105	(+1D3)x5/115	(+1D3)x5/125
TAI	(ancien+1D2)x5/75	(+3D6)x5/125	(+4D6)x5/195	(+5D6)x5/280
INT	(ancien)x5/65	(-1D6)x5/45	(-1D6)x5/30	0/0
POU	(ancien+1D3)x5/60	(+1D3)x5/70	(+1D3)x5/80	(+1D3)x5/90
DEX	(ancien-1D6)x5/35	(-1D6)x5/15	0/0	0/0
APP	(ancien-1D6)x5/35	(-1D6)x5/15	N/A	N/A
Santé Mentale	3/4 ancien	1/2 ancien	1/4 ancien	0
Mouv	0	0	0	0
PV	16	23	31	40
Impact	+1D4	+2D6	+3D6	N/A
Carrure	1	2	31	N/A
Armes : Membre (dég. : 1D6+Imp)	20%	10%	5%	N/A
Armure	2	4	6	8
Sorts	ceux déjà connus	aucun	aucun	aucun
Perte de Santé Mentale	0/1D3	0/1D4	0/1D4+2	1/1D6

TRANSFORMATION : Les Hommes-arbres traversent quatre stades de transformation pour passer d'humain à leur état définitif. Premièrement, les jambes de la victime s'enracinent immédiatement sur place, le piégeant pour l'éternité. Puis, au cours des décennies, le sérum transforme la victime en un horrible Homme-arbre. Si elle est emportée par un ami dans les quelques jours du début de la transformation, la victime peut être sauvée d'un si funeste destin, mais elle portera à jamais les marques distinctives que sont une peau semblable à une écorce ou des excroissances semblables à des racines. Pour être déplacé, un Homme-arbre doit avoir les jambes coupées ou les racines déterrées. Couper les jambes d'un Homme-arbre lui fait perdre 2D6 PV. Si la victime est laissée sur place pendant environ une semaine, le processus de transformation est irréversible.

La première phase se produit immédiatement après avoir bu le sérum de M'bwa. La deuxième phase commence à 25 ans, la troisième à 50 ans, la dernière à 100 ans. Au début, l'Homme-Arbre ressemble à un homme couvert d'écorce aux membres raides. La transformation est progressive, mais au dernier stade, toute ressemblance avec un être humain a définitivement disparu.

ATTAQUES : Les Hommes-arbres aux premiers stades de leur transformation sont encore capables d'attaquer grossièrement avec leurs branches. Au dernier stade, plus aucun mouvement n'est possible.

Il pourrait y avoir des Hommes-arbres ailleurs dans le monde que dans la vallée africaine de M'bwa.

CALICE ANTHROPOMORPHE,
« NKISI MBWA »
de l'exposition Totems et Mythes, Wismar, Allemagne





MARTE, PHOTOGRAPHIÉE PAR LE GÉOLOGUE FRANÇOIS DE LOYS,
photographie largement distribuée, vers 1917

HOMMES-MARTES

race inférieure indépendante

De petits nains difformes et poilus ou des singes, des créatures monstrueuses et diaboliques apparentées aux singes.

H.P. Lovecraft, *The Lurking Fear*

Ces petites créatures cannibales sont les descendants dégénérés de la famille Martense. À la fin du 17e siècle, la riche famille de marchands de la Nouvelle Amsterdam de Gerrit Martense a construit le Manoir Martense au sommet de Tempest Mountain dans les Catskills. À la suite de générations de consanguinité et d'isolement face au monde extérieur, la famille Martense est devenue une horde d'horribles créatures simiesques, plus animales qu'humaines. Ces créatures vivent dans des cavernes labyrinthiques et dans des grottes obscures sous le manoir ancestral ainsi que dans des tanières humides éparpillées dans les montagnes. Les promeneurs solitaires ou ceux qui s'approchent trop du Manoir Martense ou de l'une de leurs tanières sont emmenés dans les profondeurs des cavernes et dévorés.

ATTAQUES : Ils attaquent en encerclant leur victime avant de la

mordre et de la griffer. Ces créatures dévorent leur proie vivante et peuvent même manger un des leurs. Il n'est pas rare de rencontrer des groupes de plusieurs centaines d'Hommes-martes. Par contre, il est quasiment impossible de trouver une créature seule ou en groupe inférieur à une douzaine. Ils évitent la lumière, même si celle-ci ne les dérange pas vraiment.

HOMMES-MARTES,
êtres simiesques dégénérés

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	30	(1D4+4)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :	8	
Impact moy. :	-1	
Carrure moy. :	-1	
Points de magie moy. :	11	
Mouvement :	8	
Attaques par round :	1	

Armes : Griffes 25%, dégâts : 1D3; Morsure 25%, dégâts : 1D2.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 25%, Écouter 30%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Homme-Marte; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un groupe important d'Hommes-Martes.

HOMMES-POUSSIÈRE

race inférieure de serviteurs

Les Hommes-poussière vivent dans les Terres oniriques, où ils ont la forme d'humanoïdes vagues et sans traits distinctifs, composés de poussière brune ou grise. Sans bouche, ils communiquent par des gestes complexes.

Robert Horowitz

La légende prétend que les Hommes-poussière ont été créés lorsque les paroles malveillantes d'un Arabe fou récitant le *Kitab Al-Azif* se sont répercutées sur les dunes anciennes. Ils vivent généralement dans les régions sèches et arides. S'ils sont invoqués dans le monde éveillé, les Hommes-poussière se manifestent sous la forme d'une petite pile de poussière.

ATTAQUES : Dans les Terres oniriques, un Homme-poussière peut attaquer avec ses poings. Son attaque la plus efficace – et la seule en sa possession dans le monde éveillé – est une attaque de vent de sable. Un Homme-poussière peut être lié à une victime en utilisant des effets personnels. Il attaque alors la victime à partir de toute zone poussiéreuse (grenier, cave ou route poussiéreuse) en l'entourant, et frappe sans jamais rater. L'Homme-poussière peut également être simplement soufflé dans le visage de la victime.

Une fois inhalé par la victime, l'Homme-poussière entre dans son subconscient, où il commence par hanter ses rêves avec des visions de déserts arides, de jungles oppressantes, de catacombes sombres et de cryptes exiguës. Chaque nuit, la victime doit faire un test de Pouvoir avec un dé de malus. Si elle réussit, elle dort mal mais ne perd pas de Santé Mentale. Si la victime échoue, elle perd 1D3 points de Santé Mentale. S'il en résulte une folie temporaire, la victime meurt de peur. Pour chaque semaine d'affliction, la victime perd temporairement 5 points de CON. Si la CON tombe à zéro, la victime meurt d'épuisement. La CON peut être récupérée au rythme de 5 points par nuit de sommeil paisible. Ces horreurs nocturnes se répètent jusqu'à ce que l'objet personnel soit récupéré, coupant ainsi le lien, que l'Homme-poussière soit exorcisé hors des rêves par des moyens magiques ou que la victime succombe. L'Homme-poussière retourne alors dans les Terres oniriques d'où il venait.

SOMNANBULES : Les Hommes-poussière ne hantent pas seulement les rêves de leurs victimes, ils les contrôlent aussi en partie lorsqu'elles sont éveillées. Si l'Homme-poussière surmonte le POU de sa victime avec la sienne, sa victime tombe en son pouvoir. Une telle victime pourrait accomplir ses activités diurnes normales, mais à un rythme plus lent, comme un zombie. Bien qu'un Homme-poussière ne puisse pas contraindre sa victime à faire une chose qu'elle ne ferait normalement pas, il peut la manipuler pour la mettre dans des situations dangereuses. Un Homme-poussière peut obliger sa victime à s'endormir en conduisant, à traverser la rue sans regarder, à prendre accidentellement un mauvais médicament, etc. Un Homme-poussière ne peut pas obliger sa victime à tuer un de ses amis ni à se suicider (à moins que sa victime n'ait déjà été dépressive ou suicidaire). Les victimes semblent fatiguées, pâles et malades, mais il n'existe aucun signe visible de présence surnaturelle. Un Homme-poussière doit surmonter le POU de sa victime chaque heure pour qu'elle demeure dans cet état de rêve éveillé. Une fois que la victime est endormie, l'emprise est brisée et doit être rétablie au réveil. Pendant qu'elle est sous l'emprise d'un Homme-poussière, le Mouvement de la victime est réduit de 2 points, la DEX de 20 et toutes les compétences – physiques autant que mentales – sont réduites de 50%.

Les PV d'un Homme-poussière sont égaux à son POU/5.

HORREURS CHASSERESSES DE NYARLATHOTEP

race supérieure de serviteurs

Et autour de lui se trouvaient de grandes créatures serpentines aux têtes curieusement déformées et aux



HOMMES-POUSSIÈRE,
somnambules

	Hommes-poussière des Terres oniriques		Hommes-poussière du monde éveillé	
carac.	Moy.	Jet	Moy.	Jet
FOR	45	(2D6+2)x5	N/A	N/A
CON	50	(3D6)x5	N/A	N/A
TAI	45	(2D6+2)x5	N/A	N/A
DEX	85	(3D6+6)x5	65	(2D6+6)x5
INT	50	(2D6+6)x5	N/A	N/A
POU	80	(3D6+6)x5	45	(2D6+2)x5
Points de vie moy. :		9		9
Impact moy. :		0		N/A
Carrure moy. :		0		N/A
Points de magie moy. :		16		N/A
Mouvement :		8		-10 ou variable (porté par le vent)

Attaques par round : 1
Armes : Corps à corps : bagarre (Terres oniriques) 50%, dégâts : 1D3. Tourbillon 100%, dégâts : inhalation et spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Les Hommes-poussière ayant une INT de 16 et plus peuvent connaître 1D4 de sorts des Terres oniriques. Ils ne peuvent pas lancer de sorts dans le monde éveillé.
Compétences : Discrétion 60%, Se cacher 80%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Homme-poussière sous forme humanoïde dans les Terres oniriques. Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu un tourbillon de poussière dans le monde éveillé.

appendices grotesques qui se tenaient droites à l'aide d'ailes noires et caoutchouteuses de dimensions monstrueuses.

August Derleth, *The Lurker at the Threshold*

HORREURS CHASSERESSES

énormes serpents volants

carac.	Moy.	Jet
FOR	150	(5D6+12)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	210	(5D6+24)x5
DEX	14	(3D6+3)x5
INT	80	(1D6+12)x5
POU	105	(6D6)x5

Points de vie moy. : 26

Impact moy. : +3D6

Carrure moy. : 4

Points de magie moy. : 21

Mouvement : 7/11 (vole)

Attaques par round : 2

Armes : Morsure 65%, dégâts : 1D6; Queue 90%, dégâts : agrippement.

Armure : 9 points de peau; ne peut pas être blessée par balle.

Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT du monstre, il connaît autant de sorts que le nombre obtenu.

Compétences : Écouter 35%, Pister 35%, Trouver Objet Caché 35%.

Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Horreur chasseresse.

Elles ressemblent à d'énormes serpents ou vers noirs qui auraient des ailes de chauve-souris. Leur forme change continuellement et il est donc difficile de les regarder. Elles peuvent n'avoir qu'une seule aile au lieu de deux. Elles parlent d'une voix rauque. La longueur d'une Horreur chasseresse est de douze mètres en moyenne. Elles sont parfois invoquées en Terres oniriques pour accomplir les ordres de leur maître.

Ces êtres sont chassés par la lumière du jour. Une lumière suffisamment violente (comme une réaction nucléaire) peut les réduire en poussière. Les Horreurs chasseresses se déplacent rapidement et servent de chiens de chasse pour certains dieux, particulièrement Nyarlathotep. Elles peuvent être invoquées seules afin de récolter du sang et des vies.

ATTAQUES : Les Horreurs chasseresses peuvent attaquer en mordant et en se servant de leur tentacule de queue dans le même tour. La queue s'enroule autour de la victime, l'empêchant de bouger. L'Horreur chasseresse peut alors s'envoler avec sa proie ou continuer de combattre. La victime ne peut s'échapper qu'en réussissant un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Lorsqu'elle tient une victime dans sa queue, l'Horreur chasseresse ne peut que mordre sa victime en ayant +20% de chance de la toucher. La victime ainsi tenue n'a aucune chance de combattre de manière physique comme ses bras sont retenus, mais elle peut recourir à certains sorts.

HYPERBORÉENS

race inférieure indépendante

L'Homme était un étranger, peut-être un marchand venu des royaumes lointains, pensa l'usurier ou un étranger aux occupations plus douteuses. Ses yeux verts bridés, sa barbe bleue emmêlée et la coupe grossière de ses vêtements suffisaient à montrer qu'il était étranger.

Clark Ashton Smith,
The Weird of Avoosl Wuthoqquan

Petits et minces, les Hyperboréens mesurent rarement plus de 1m50. Leurs cheveux vont du blond clair au blanc et leurs yeux sont verts ou couleur de paille. Ils ont de longs nez droits et des oreilles dont les lobes sont plus longs que ceux des humains.

Les Hyperboréens étaient une grande race qui possédait une culture fabuleuse qui a connu son apogée et son effondrement avant les premières archives historiques. Maîtres de la magie, des sciences et de l'art, l'héritage de ce peuple s'est transmis par les terres de Mu et de l'Atlantide avant de se retrouver en Égypte antique. Le *Livre d'Eibon* a été écrit par un grand sorcier qui vivait à Mhu Thulan, en Hyperborée.





TIRÉ DES DESSINS DE FRIDTJOF NANSEN
explorateur polaire, 1889

La grande civilisation hyperboréenne est tombée en ruines lorsque Hyperborée a été engloutie par l'ère glaciaire et que ses villes merveilleuses ont été détruites ou enterrées sous les glaciers. De nos jours, les Hyperboréens sont une race éteinte. Il pourrait rester de petits groupes d'Hyperboréens cachés dans les zones les plus glaciaires du monde. Les descendants survivants de cette grande civilisation sont des êtres primitifs utilisant des armes et des outils en pierre. Certains Hyperboréens pourraient avoir survécu, sans avoir changé, dans les Terres oniriques.

HYPERBORÉENS,
architectes d'une civilisation autrefois prospère

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	55	(2D4+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	75	(2D6+8)x5
POU	55	(3D6)x5
APP	55	(3D6)x5
EDU	95	(3D6+8)x5
SAN	27	1/2 POU

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Couteau en pierre 25%, dégâts : 1D4+Impact; Lance 25%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : Aucune.
Sorts : Les sorciers et shamans Hyperboréens connaissent tous 1D10 sorts.
Compétences : Comme les humains normaux +10% de bonus dans tous les arts et sciences.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu un Hyperboréen.

I

IB, ÊTRES ET FANTÔMES DE

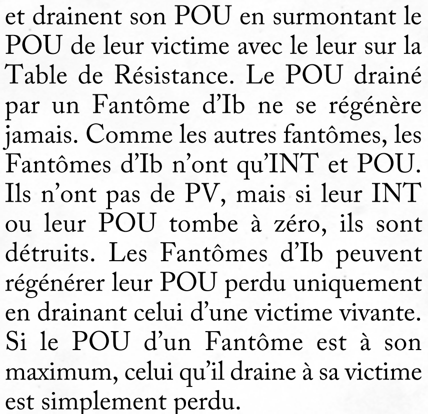
race inférieure de serviteurs

[Ils étaient] aussi verts que le lac et la brume qui s'en élevait… ils avaient des yeux globuleux, des lèvres saillantes et des oreilles curieuses et n'avaient pas de voix… [Les hommes de Sarnath] trouvaient les Êtres faibles, aussi mous que la gelée face aux pierres et aux flèches.

H.P. Lovecraft,
The Doom that Came to Sarnath

Ces Êtres sont venus des Terres oniriques de la Terre une nuit, dans le brouillard, en compagnie de la pierre grise de la ville d'Ib et d'un grand lac. Les humains des Terres oniriques pensaient qu'ils venaient de la lune, et ce pourrait être vrai. Les hommes de Sarnath ont détruit les Êtres d'Ib il y a de nombreux millénaires, mais beaucoup d'entre eux pourraient encore vivre sur la lune ou ailleurs.
Les Êtres d'Ib vénéraient le Grand Ancien Bokrug. Lorsque le peuple de Sarnath a saccagé Ib, Bokrug s'est réveillé et a détruit Sarnath et tous ses habitants. Les fantômes de ces créatures hantent encore les ruines d'Ib et de Sarnath.

ATTAQUES : Les Fantômes d'Ib sont généralement inoffensifs. Ce sont de simples et pitoyables apparitions. Lorsqu'ils attaquent, ils enveloppent leur victime de leur forme brumeuse et drainent son POU en surmontant le POU de leur victime avec le leur sur la Table de Résistance. Le POU drainé par un Fantôme d'Ib ne se régénère jamais. Comme les autres fantômes, les Fantômes d'Ib n'ont qu'INT et POU. Ils n'ont pas de PV, mais si leur INT ou leur POU tombe à zéro, ils sont détruits. Les Fantômes d'Ib peuvent régénérer leur POU perdu uniquement en drainant celui d'une victime vivante. Si le POU d'un Fantôme est à son maximum, celui qu'il draine à sa victime est simplement perdu.
À chaque tour, un Être d'Ib (et non un Fantôme) peut frapper deux fois avec ses pattes flasques ou avec une arme humaine.





K

K'N-YAN, PEUPLE DE

race inférieure indépendante

Un être grand, mince, portant une robe noire, aux cheveux tout aussi noirs et au visage couturé, cuivré, aquilin et dénué d'expression… pourtant, sa perspicacité était évidente… le motif de sa robe représentait une décoration traditionnelle fort éloignée de ce que l'on voit dans l'art indigène du sud-ouest. Il y avait des boutons de métal brillant, ainsi qu'une épée courte ou une arme semblable à son côté, tous conçus d'une façon totalement étrangère à ce que je connaissais.

H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, *The Mound*

K'n-yan est un vaste empire souterrain sous l'Oklahoma, à l'éclairage bleuté. Des passages et tunnels secrets mènent de K'n-yan au monde de la surface,

ÊTRES D'IB ET FANTÔMES D'IB
serviteurs de Bokrug

	Êtres d'Ib		Fantômes d'Ib	
carac.	Moy.	Jet	Moy.	Jet
FOR	45	(1D6+6)x5	N/A	N/A
CON	50	(3D6)x5	N/A	N/A
TAI	70	(4D6)x5	N/A	N/A
DEX	50	(3D6)x5	65	(2D6+6)x5
INT	50	(2D6+6)x5	N/A	N/A
POU	50	(3D6)x5	95	(2D6+12)x5
Points de vie moy. :		12		N/A
Impact moy. :		0		N/A
Carrure moy. :		0		N/A
Points de magie moy. :		16		N/A
Mouvement :		7 / 8 (nage)		10
Attaques par round :		2		1
Arme		% et dégâts de base		% et dégâts de base
Patte		40%/dégâts 1D4		N/A
Drain de POU		N/A		POU contre POU/ dégâts : 1D3x5 POU

Armure : Aucune pour les Êtres d'Ib. Les Fantômes d'Ib ne peuvent pas être blessés de manière physique : seuls les sorts qui attaquent ou drainent le POU ou l'INT fonctionnent contre eux.
Sorts : Les Êtres d'Ib ayant un POU de 70 ou plus peuvent connaître 1D6 sorts, qui incluent toujours Contacter Bokrug. Les Fantômes d'Ib connaissent les sorts qu'ils maîtrisaient de leur vivant.
Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Être d'Ib ou un Fantôme d'Ib.

ainsi que jusqu'au Golfe de N'kai de Tsathoggua et vers d'autres royaumes sinistres. Certains tunnels doivent assurément mener aux Terres oniriques. De nombreuses espèces de plantes et de créatures étranges vivent à K'n-yan. Les habitants les plus importants sont les K'n-yaniens : une race avancée aux capacités et connaissances étonnantes.
Certaines sources – y compris certaines sectes K'n-yaniennes – croient que le peuple de K'n-yan est venu sur Terre depuis les étoiles avec le grand Cthulhu. Cependant, il est presque certain que c'est faux. En apparence, les habitants de K'n-yan ressemblent de près aux peuples indigènes d'Amérique du Nord et du Sud. Certains affirment qu'ils pourraient être les ancêtres des Aztèques et des autres peuples amérindiens. C'est environ à l'époque de la destruction et de la submersion de l'Atlantide que le peuple de K'n-yan s'est coupé du monde de la surface. Au cours du millénaire suivant, une grande partie de leurs connaissances avancées en arts, en sciences et en magie, s'est perdue et leur civilisation a stagné.
De nos jours, le peuple de K'n-yan recherche activement des stimuli émotionnels et intellectuels. Dans ce but, ils ont élaboré de nombreuses formes de torture et d'expériences scientifiques inhumaines. Ils se livrent à des jeux sauvages qui testent la force, les compétences et la vigueur. Ils créent et consomment des substances qui altèrent l'esprit. Les habitants de K'n-yan sont également des rêveurs patentés, pouvant parfois demeurer en des transes oniriques pendant plusieurs années d'affilée.

PEUPLE DE K'N-YAN,
habitants souterrains

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	95	(2D6+12)x5
POU	65	(3D6+1D4)x5
APP	55	(3D6)x5
EDU	95	(3D6+9)x5
SAN	32	1/2 POU

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Projecteur de rayon désintégrateur 10%, dégâts : 1D10.
Armure : Aucune.
Sorts : Tous connaissent 1D6 sorts.
Compétences : Comme les humains normaux +10% de bonus dans tous les arts et sciences.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu un K'n-yanien.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES PEUPLES HYPERBORÉENS

L'Hyperborée est une terre antique qui a connu son apogée entre 5 millions et 750 000 ans plus tôt. Son existence est mentionnée dans le Book of Eibon. Elle est particulièrement connue par les peuples qui y ont vécu, des races maintenant inconnues exceptées dans les livres du Mythe.
Le Peuple Serpent a été parmi les premiers habitants connus de l'Hyperborée. Ils ont fui vers cette terre en provenance d'Yoth en espérant redécouvrir leur culte de Yig, qui avait été corrompu par les adorateurs de Tsathoggua. Il semble qu'ils n'y soient que partiellement parvenus car même les sources les plus modernes indiquent une dichotomie religieuse farouche au sein des civilisations ophidiennes. Le Peuple Serpent est apparu en Hyperborée voilà cinq millions d'années.
Les Gnoph-Keh sont censés être arrivés environ à la même époque. Peu de choses sont connues sur ces monstres légendaires, hormis qu'ils vivaient les terres les plus hautes alors que le Peuple Serpent vivait dans les plaines. Bien qu'ils soient souvent perçus comme des animaux, les livres plus anciens indiquent que les Gnoph-Keh étaient en fait plutôt intelligents. Ils avaient une civilisation et une religion voilà plus de trois millions d'années, toutes listées dans le Parchemin de Morloc, depuis longtemps disparu.
Les Voormis sont apparus il y a 3 millions d'années. Ils avaient été les esclaves du Peuple Serpent, des expériences génétiques qui, il faut le signaler, ont certaines similitudes avec la race canine appelée Goules. Après s'être débarrassé du joug de la servitude ophidienne, les Voormis sont revenus en surface et ont détruit la civilisation des Gnoph-Keh.
Les Hyperboréens sont la dernière grande race de cette terre. Cousins avancés de l'homo genus, les Hyperboréens sont apparus voilà 1 million d'années, ont vaincu les Voormis et les ont repoussés sous terre. Ils ont été vaincus à leur tour par l'ère glaciaire, mais des colonies isolées sont censées exister encore, certaines primitives, d'autres avancées.
Voir aussi, LES DIEUX D'HYPERBORÉE p. 127.

Les K'n-yaniens vénèrent plusieurs entités du Mythe, incluant Cthulhu, Yig, Nug et Yeb, Han, Shub-Niggurath, Ghatanothoa et Hastur. Cependant, Yig et Cthulhu sont les deux déités prédominantes.
Le peuple de K'n-yan utilisent les Ghasts comme montures et viennent rarement dans le monde de surface. Les K'n-yaniens n'aiment pas non plus ceux qui visitent leur empire et un aventurier pourrait être choqué de découvrir le cadavre décapité animé d'un ami, un sigle d'avertissement tatoué sur sa poitrine dénudée !
En plus de se vanter de ses connaissances scientifiques, artistiques et magiques, le peuple de K'n-yan possède les pouvoirs de télépathie, de l'immortalité et de la dématérialisation. Le peuple de K'n-yan ne meurt jamais de causes naturelles et possèdent de grandes capacités de guérison. Leurs connaissances dans le domaine vont jusqu'à savoir animer les morts.

TÉLÉPATHIE : Le peuple de K'n-yan recourt rarement aux paroles, même avec les habitants de la surface. Ils peuvent lire et projeter leurs pensées entre eux et avec toutes les espèces intelligentes, sans plus d'effort qu'il n'en faut pour parler. Communiquer par télépathie avec un K'n-yanien coûte 0/1 point de Santé Mentale par heure pendant 20-INT/5 heures (les investigateurs peuvent finir par « s'habituer » à la télépathie).

DÉMATÉRIALISATION : Le peuple de K'n-yan peut aussi se dématérialiser sans aucun effet, ce qui leur permet de passer à travers les murs ou les objets solides. Ils peuvent aussi projeter ce pouvoir de dématérialisation sur d'autres créatures ou objets. Un K'n-yanien peut dématérialiser un objet inanimé ou une créature volontaire en le touchant et en dépensant 1 point de magie par tranche de 25 points de TAI. Les victimes qui résistent peuvent tester leur POU contre le POU du K'n-yanien sur la Table de Résistance. Les objets ou créatures dématérialisés le restent jusqu'à ce que le K'n-yanien termine le sort ou se matérialise lui-même.

ARMES DE DÉSINTÉGRATION : Parmi les armes les plus avancées se trouve un projecteur de rayons désintégrateurs. C'est une arme de cuivre brossé et de cristal poli qui émet un rayon d'énergie pure qui fait brûler et fondre autant la

chair que les objets inanimés. Les blessures provoquées par cette arme se cautérisent automatiquement, mais les PV perdus ne peuvent être régénérés. Les victimes peuvent également perdre des points d'APP. Sur une maladresse, le rayon fonctionne mal et le retour détruit instantanément l'arme et son utilisateur.

L

LENG, ARAIGNÉES DE

race inférieure indépendante

C'étaient des scènes de guerres anciennes, lorsque les quasi-humains de Leng avaient combattu contre les araignées mauves et bouffies des vallées voisines.
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Ce sont des araignées énormes et mauves, au corps bouffi et aux longues pattes poilues. Elles sont d'une pâle couleur mauve tachetée sur l'abdomen, indigo sur le haut du corps alors que les pattes sont noires. Entités des Terres oniriques, les Araignées de Leng sont intelligentes, dangereuses et gigantesques. Les Araignées qui viennent d'éclore sont aussi grandes que des poneys Shetland. Certaines vallées du Plateau de Leng sont presque totalement couvertes de toiles d'araignées. De nombreuses Araignées vénèrent Atlach-Nacha.
Bien qu'elles soient intelligentes, les Araignées ne coopèrent pas entre elles et sont parfois cannibales. Les morsures des Araignées de Leng injectent un poison mortel. Il existe de très grandes Araignées.

PREMIER TABLEAU DE LA SÉRIE THE NIGHTMARE 1780.
Montre le motif qu'Henry Fuseli (Johann Heinrich Fußli) comptait utiliser à l'origine et qu'il modéré par la suite (Kunsthaus, Zürich)



ARAIGNÉES DE LENG,
immenses tisseuses de toile

carac.	Moy.	Jet
FOR	140	(8D6)x5
CON	85	(5D6)x5
TAI	175	(10D6)x5
DEX	80	(3D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : 26
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 6
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D3+Poison (VIR = Létal); Lancer de toile 60%, dégâts : être piégé*.
* • La FOR du piège est égale à la moitié de la TAI de l'Araignée. Pour se libérer, tester la FOR de la victime contre la FOR du piège de l'Araignée sur la Table de Résistance.
Armure : 6 points de carapace chitineuse.
Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT de l'Araignée, elle connaît 1D3 sorts au choix du gardien.
Compétences : Discrétion 80%.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Araignée de Leng.

LENG, HOMMES DE

race inférieure indépendante

Ils sautaient comme s'ils avaient des sabots au lieu de pieds, et semblaient porter une sorte de perruque ou de couvre-chef avec des petites cornes. Ils n'avaient pas d'autres vêtements, mais la plupart étaient plutôt poilus. Ils avaient de petites queues et lorsqu'ils levèrent la tête il vit la grandeur excessive de leur bouche. Alors, il sut ce qu'ils étaient et qu'ils ne portaient ni perruque ni couvre-chef.
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les quasi-humains des Terres oniriques de Leng ont été conquis par les Bêtes lunaires, qu'ils considéraient comme des dieux, voilà longtemps. Les Hommes de Leng sont des créatures grossières et grotesques, aux goûts et désirs douteux. Les Bêtes lunaires dévorent leurs esclaves quasi-humains plus replets, gardant les plus minces pour accomplir les tâches simples qui ne nécessitent aucune force, comme garçons de course, cuisiniers ou chauffeurs. Les Hommes de Leng sont les intermédiaires qui traitent le commerce entre les Bêtes lunaires et les humains et portent, dans ce cas, des turbans pour cacher leurs cornes. Ils commercent principalement avec les Dylath-Leen en voyageant sur de grandes galères noires, alors que les Bêtes lunaires servent de rameurs.

ATTAQUES : Les Hommes de Leng attaquent avec des armes normales.

HOMMES DE LENG,
esclaves quasi-humains des Bêtes lunaires

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5
APP	35	(2D6)x5
EDU	N/A	N/A
SAN	N/A	N/A

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Lance 25%, dégâts : 1D8+1; Fouet 20%, dégâts : 1D3 ou agrippe la victime; Couteau 25%, dégâts : 1D4+Impact; Gourdin 20%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : Aucune armure naturelle, mais ils peuvent parfois en porter une.
Sorts : Un Homme de Leng dont l'INT+POU est égal à 160 ou plus connaît au moins 1D6 sorts, au choix du gardien.
Compétences : Esquive 40%, Sauter 35%.
Perte de Santé mentale : Aucune perte pour voir un Homme de Leng qui cache ses difformités. 0/1D5 (1D10/2) points de Santé Mentale pour avoir vu un Homme de Leng dévêtu.

L'GY'HX, HABITANTS DE

race inférieure indépendante

Cette race de cubes métalliques aux nombreuses pattes n'était pas ouvertement hostile.
Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

Les Habitants de L'gy'hx (Uranus) partageaient autrefois leur planète avec les réfugiés Shans, mais ils ont fini par obliger la race d'insectes à partir à cause des rites abominables qu'elle pratiquait pour vénérer leur dieu Azathoth. Les habitants cubiques d'Uranus vénèrent le dieu chauve-souris à deux têtes, Lrogg, une forme mineure du Dieu Extérieur Nyarlathotep, et accomplissent d'étranges rites d'automutilation.
Ces créatures mesurent environ un mètre de haut mais sont très lourdes et très fortes. Quelques membres de cette race auraient pu venir sur Terre avec les Shans, probablement comme esclaves d'insectes dégénérés.
Les L'gy'hxiens ne sont pas une race ouvertement hostile, mais c'est une race curieuse.

ATTAQUES : Ils utilisent plusieurs armes fabriquées avec un métal brillant étrange, inconnu sur Terre, dont beaucoup ne sont pas indiquées ici. Ils peuvent également avoir des armes et des objets inconnus et technologiquement plus avancés que les nôtres.


LA VISION DU PROPHÈTE EZECHIEL
gracieuseté du Mary Evans Picture Library

HABITANTS DE L'GY'HX,
extraterrestres cubiques en métal

carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(6D6)x5
CON	80	(3D6+6)x5
TAI	85	(2D6+10)x5
DEX	100	(2D6+3)x5
INT	85	(2D6+10)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Couteau* 25%, dégâts : 1D8+Impact; Fouet** 30%, dégâts : 1D4+2D10+électrocution.
* • Le couteau peut couper le métal aussi facilement que la peau.
** • Le fouet émet une décharge électrique lors du contact. C'est la décharge électrique qui ajoute 2D10 de dégâts. Si une réussite spéciale est obtenue au dé en utilisant le fouet, celui-ci s'enroule autour de sa victime, qui subit 2D10 de dégâts électriques à chaque tour suivant. Un test réussi d'esquive permet à la victime d'éviter le fouet.
Armure : 19 points de peau métallique.
Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT/5 du L'gy'hxien, il connaît autant de sorts que le résultat obtenu. Contacter Lrogg fait toujours partie des sorts connus.
Compétences : Arts et métiers (électricité) 50%, mécanique 50%
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant de L'gy'hx.

LLOIGORS

race supérieure indépendante.

« Race invisible des étoiles ». Il a dit qu'ils étaient parfaitement inconnus sur Terre et que leur chef était appelé Ghatanothoa, le sombre. Ils prennent parfois forme, comme le monstre sur la tablette – une représentation de Ghatanothoa – mais, sous leur forme naturelle, ce sont des vortex de pouvoir.
Colin Wilson, *The Return of the Lloigor*

Il ne faudrait pas confondre cette race avec Lloigor, ou Lloigornos, frère jumeau du Grand Ancien Zhar.

Ce sont des vortex de pouvoir sous leur forme naturelle, parfaitement invisibles à l'œil humain. En de rares occasions, ils peuvent se former un corps tangible et visible. Ces corps sont monstrueux et ressemblent un peu à d'énormes reptiles, bien qu'une inspection révèle qu'ils sont fort éloignés de tout reptile ayant jamais arpenté la surface de la Terre.

Les esprits des Lloigors ne sont pas divisés en couches de conscience. Les Lloigors n'oublient pas, ils n'ont ni imagination ni subconscient pour les divertir ou les égarer. Leur apparence de pessimisme absolu provoque une atmosphère lugubre qui rend l'esprit et les actions des Lloigors incompréhensibles aux humains. Un contact psychique avec un Lloigor provoque toujours la dépression suicidaire de l'humain.

La légende veut que les Lloigors soient venus sur Terre depuis la galaxie Andromède et que leur première colonie terrestre ait été sur un continent perdu, quelque part dans l'océan Indien, peut-être le même continent englouti que celui qui abrite maintenant la ville de R'lyeh et les larves stellaires qui y vivent. Les Lloigors recouraient à des esclaves humains pour accomplir leur volonté et utilisaient des méthodes cruelles pour contrôler les esclaves récalcitrants, comme l'amputation de membres ou l'implantation d'excroissances cancéreuses. Les Lloigors terrestres ont continué à décliner et ont fini par se retirer sous terre et sous la mer, où ils partagent encore leur énergie toujours plus faible.

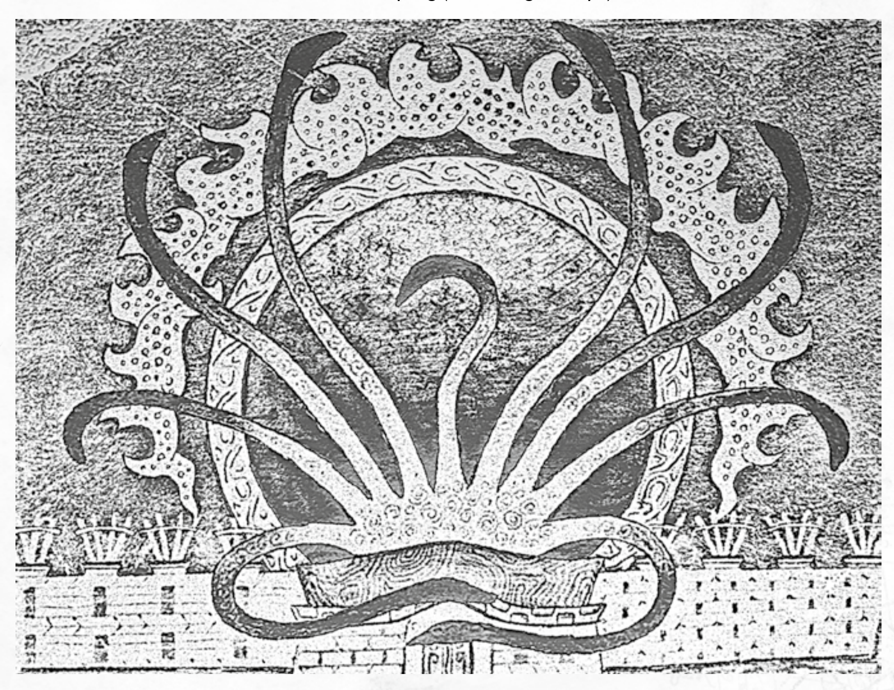
Le pays de Galles, le Rhode Island et l'Irak sont les lieux où les Lloigors ont été actifs au cours des dernières années. Ils jouent un rôle dans le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts. Les Lloigors sont parfois liés au Grand Ancien Ghatanothoa, qui vit maintenant sous les flots du Pacifique et à Ithaqua.

Les Lloigors sont censés être la source des mythes et légendes concernant les serpents marins, particulièrement en Grande-Bretagne et en Europe. Ils sont appelés « rois dragons » ou « chevaux de mer » dans ces régions.

LEUR BESOIN D'HUMAINS : Généralement, leurs serviteurs humains proviennent de familles ayant une longue tradition de maladies mentales. Les Lloigors ont besoin d'humains pour survivre. Ces entités immatérielles doivent puiser l'énergie d'êtres intelligents pour accomplir leurs tâches essentielles. En dépensant un point de ses propres points de magie, un Lloigor peut drainer 1D6 points de magie à un humain endormi pour accomplir une action magique. Un Lloigor peut puiser l'énergie de plusieurs humains endormis en même temps, jusqu'à plusieurs kilomètres de distance, malgré les obstacles. Le matin suivant, les victimes se réveillent en se plaignant d'avoir mal dormi et de souffrir de maux de tête.

ATTAQUE DE POINTS DE MAGIE : Un Lloigor peut drainer les points de magie d'une victime endormie et maintenir ses points de magie à zéro ou presque. Cela affaiblit

PEINTURE MURALE TIBÉTAINE
Monastère Palpung (dPal-sPung dGon-pa)



gravement la victime, physiquement et spirituellement, la rendant malade et pouvant la faire mourir. Après une journée passée dans l'inconscience avec zéro point de magie, le joueur de la victime doit obtenir une réussite sur un test de Constitution. Si le test réussit, l'investigateur a repoussé l'attaque, regagne un point de magie et se réveille. En cas d'échec, l'investigateur perd 1 PV et demeure inconscient. Si le résultat du test est une Maladresse, l'investigateur perd 5 points de CON et demeure inconscient.

POUVOIRS TÉLÉKINÉSIQUES : Un Lloigor peut pousser des gens et manipuler des objets comme l'aiguille d'une boussole ou la poignée d'une porte par télékinésie. Le Lloigor (certainement immatériel) doit être directement présent et se trouver à quelques mètres de la cible. Il lui faut 10 points de magie pour créer un effet télékinésique de FOR 5 au-dessus de la terre, 6 points de magie pour créer un effet télékinésique de FOR 5 dans une zone ouverte mais encaissée, comme le lit d'une rivière ou un canyon, et 3 points de magie pour créer un effet télékinésique de FOR 5 dans une grotte ou un tunnel. Un groupe de Lloigors peuvent combiner leurs pouvoirs pour accomplir des effets plus puissants.

ATTAQUE DE VORTEX : L'arme la plus puissante des Lloigors est une sorte d'implosion qui ferait le même bruit que le grondement du tonnerre. Les choses se trouvant dans la zone de déflagration sont généralement réduites en miettes et le sol est fissuré et décoloré. Il faut au moins cent points de magie pour une zone de dix mètres de diamètre. Chaque chose se trouvant dans la zone perd 1D100 PV. Un investigateur avisé remarquera les signes avant-coureurs sous la forme de tourbillons dans l'air et d'un bruit quasiment inaudible qui vibrerait dans son corps.

MANIFESTATION REPTILIENNE : Pour prendre l'apparence d'un reptile difforme, un Lloigor doit dépenser autant de points de magie que la TAI/5 de sa forme reptilienne. Une fois que le corps est formé, il peut être gardé indéfiniment ou dissout à volonté. Si le Lloigor est tué sous sa forme reptilienne, il meurt de manière permanente. Plusieurs Lloigors peuvent combiner leurs points de magie afin de permettre à l'un d'eux de créer plus rapidement une forme physique. Un Lloigor sous forme reptilienne a tous les pouvoirs qu'il a lorsqu'il est immatériel, hormis qu'il ne peut pas traverser les murs et qu'il n'est plus invisible.

Sous forme reptilienne, un Lloigor a toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Sous forme immatérielle et intangible, il n'a pas les caractéristiques indiquées entre parenthèses pour n'avoir qu'INT, POU et DEX.

LLOIGORS
maîtres des tentacules

carac.	**Moy.**	**Jet**
(FOR)	200	(3D6+30)x5
(CON)	140	(8D6)x5
(TAI)	250	(2D4x10)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	100	(4D6+6)x5
POU	70	(4D6)x5

(Points de vie moy.) : 39
(Impact moy.) : +5D6
(Carrure moy.) : 6
Points de magie moy. : 13
Mouvement : -7 / 3 (à travers la pierre lorsqu'il est immatériel)
Attaques par round : 4
(Armes) : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 50%, dégâts : 2D6.
(Armure) : 8 points de peau de serpent. Lorsqu'il est immatériel, il ne peut pas être blessé par des armes physiques, magiques ou non.
Sorts : Les Lloigors connaissent au moins 1D4 sorts.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Lloigor sous forme reptilienne. Aucune perte de Santé Mentale s'il est invisible. Un contact psychique fait perdre 1/1D4 points de Santé Mentale.

LUMENS

race inférieure de serviteurs

Venant vers nous, au ras de la cime des arbres, se trouvait un groupe oblong de lumières diffuses. Des lumières, voilà ce que c'était. Pas des sphères lumineuses. Pas des ovnis ni des billevesées de ce genre. Elles n'avaient pas de substance. Juste de la lumière. De petits globes de lumières… Je n'avais jamais vu la lumière se comporter de cette manière auparavant. Il ne semblait pas naturel que la lumière se concentre en globes. Ou peut-être était-ce la manière dont ils se déplaçaient dans la nuit en ayant un but, éclairant la nuit, passant d'un arbre à l'autre, flottant au-dessus des cimes, avant de se forer un passage plus loin. Presque comme si les arbres étaient des panneaux indicateurs.

F. Paul Wilson, *The Barrens*

Les Lumens sont appelés de différentes manières : lumières des pins, feu follets, lumières de sorciers, jack o'lanterns, lumières cadavériques, lumières féeriques. Ce sont les gardiens de lieux particuliers appelés « nexus ». Deux fois par an, en ces lieux, le « voile » qui recouvre la réalité se détache et, pendant un court laps de temps, permet de voir la vraie nature et les horreurs de notre monde, normalement cachés à la perception de l'homme. Quatre lieux sont connus. Celui qui se trouve sur la côte Est américaine, au New Jersey, s'appelle Les Landes. Il y en a un autre au Tibet et les deux derniers sont aux Pôles. Il peut en exister d'autres. Les gens qui sont suffisamment braves pour suivre la voie tracée par les Lumens dans le ciel finissent par arriver aux nexus.

Les animaux comme la végétation évitent les lieux où les Lumens se regroupent. Au fil du temps, toute vie terrestre dans un lieu d'activité des Lumens est déformée et anormale, autant en apparence qu'en comportement.

Les Lumens attaquent rarement s'ils ne sont pas dérangés ou obligés de se défendre. Ils voyagent normalement en groupes de plus d'une centaine de membres et peuvent attaquer ensemble.

ATTAQUES : Les Lumens attaquent en passant à travers leurs victimes, provoquant une douleur intense et brûlante. Cela cause une perte permanente d'1D6x5 points de CON par tour. Les blessures dues à de telles blessures deviennent rouges et boursouflées, et fument pendant un temps. De telles blessures ne guérissent jamais. Par la suite, la douleur est minimale, mais toute infection ultérieure peut gravement faire empirer l'état de la blessure.

Ces lumières fantomatiques peuvent aussi attirer des investigateurs imprudents dans des forêts, des marais ou d'autres lieux isolés et dangereux. Cette technique est souvent utilisée pour faire tomber les victimes dans des puits, des sables mouvants ou dans des repaires d'alligators. Bref, pour les mettre en danger.

LUMENS,
feux follets

carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	10	(1D4)x5
CON	20	(1D6)x5
TAI	5	5
DEX	110	(3D6+12)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 2
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Brûlure 50%, dégâts : perte permanente d'1D6x6 points de CON.
Armure : Aucune, mais ils sont immunisés contre toute forme d'attaque non magique.
Sorts : Un Lumen ayant une INT de 75 ou plus connaît 1D3 sorts.
Compétences : Pister 25%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu des Lumens.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

URANUS

Nous pensons comprendre le système solaire dans lequel nous vivons. Cependant, des nouvelles découvertes continuent de prouver que nous ignorons beaucoup. Les scientifiques, dans les années 1930, ont prétendu avoir la preuve d'une nouvelle planète appelés Pluton. D'autres cherchent encore une planète plus éloignée du nom de Vulcain. La théorie de la relativité d'Einstein commence à rallier plus de partisans que la théorie de la gravitation de Newton.
Nous ne pouvons donc que nous demander si, étant ignorants de toutes ces choses, nous n'ignorons pas beaucoup de choses sur notre système solaire. Et cela nous amène à la planète Uranus.
Uranus est la septième planète de notre système solaire, tel que nous le connaissons actuellement. Elle a été découverte en 1781 et, à l'époque, a été appelée Georgium Sidus (planète géorgienne). Elle est environ dix-neuf fois plus éloignée du Soleil que la Terre. Sa surface semble dénuée de toute marque mais certaines observations récentes laissent croire que sa brillance pourrait changer avec le temps. Voilà quelques mois, des scientifiques ont affirmé que son atmosphère était du méthane. Quatre satellites lui sont connus : Ariel, Umbriel, Titania et Oberon, nommé selon les personnages de *The Bard*.
C'est ce que disent les scientifiques. Le *Massa di Requiem* de Shuggay, un opéra qui raconte la fuite des Shan de leur demeure condamnée, raconte une histoire différente.
Les Shans sont venus sur Uranus, appelée L'gy'hx par les indigènes, lors de leur exode. Ils y ont découvert une civilisation « d'êtres cubiques en métal aux nombreuses pattes » qui vivaient dans des villes en métal surmontées d'émanations de gaz orange toxique. L'opéra détaille des
" métaux liquides inconnus partout ailleurs », une « écologie basée sur le métal et la pierre "»et "« des connaissances antiques préservées dans le mercure "».
Une bonne partie des Shans sont partis, mais d'autres sont restés avec les L'gy'hxiens. Nous devons maintenant regarder Uranus en sachant que des extraterrestres nous regardent aussi.

M

MAIGRES BÊTES DE LA NUIT

race inférieure de serviteurs

Des êtres noirs, choquants et grossiers, à la peau lisse et huileuse comme celle d'une baleine, aux cornes incurvées l'une vers l'autre, aux ailes de chauve-souris qui battent silencieusement, aux horribles griffes préhensibles et aux queues barbelées qui s'agitent sans cesse dangereusement. Pire encore, ils ne rient ni ne parlent jamais et ne sourient pas parce qu'ils n'ont pas de visage du tout, mais uniquement une étendue lisse à sa place. Ils ne font qu'attraper, voler et attaquer. Tel est le mode de vie des Maigres bêtes de la nuit.

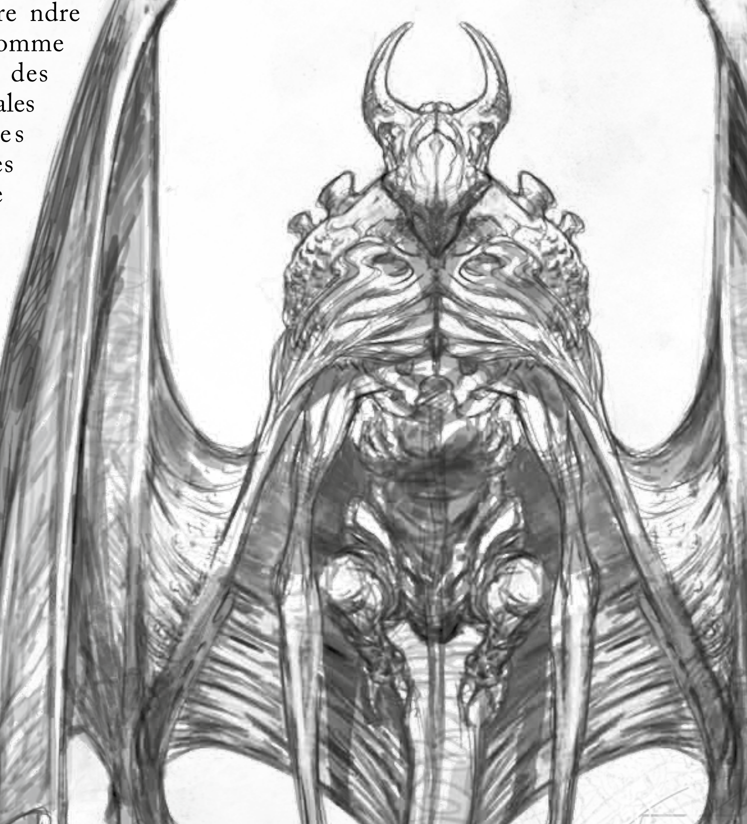
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les Maigres bêtes de la nuit sont des créatures des Terres oniriques qui servent Nodens entre autres, attrapant les intrus qui sont jetés sans cérémonie dans les lieux les plus horribles possibles, condamnés à y mourir. Les Maigres bêtes de la nuit sont placées en divers lieux isolés des Terres oniriques et sortent de nuit. En des temps reculés, elles vivaient aussi dans le monde éveillé et cela pourrait encore être le cas. Elles ne sont pas très intelligentes, mais peuvent compre ndre certaines langues (comme les balbutiements des Goules) et sont amicales envers certaines races occultes. Les Maigres bêtes de la nuit tentent de s'approcher sans bruit de leur victime, de lui prendre ses armes avant de la vaincre.
Deux Maigres bêtes de la nuit ou plus peuvent combiner leurs efforts pour vaincre une victime plus forte.
Les Maigres bêtes de la nuit ne peuvent qu'aiguillonner les ennemis qu'elles ont attrapés. Une attaque réussie est donc extrêmement énervante car le barbelé de la queue est tranchant et dangereux. La cible est alors désorientée, énervée et humiliée et se concentre uniquement sur cette menace. La queue des Maigres bêtes de la nuit peut se faufiler dans toutes les ouvertures, trancher les vêtements les plus épais et même passer dans les interstices des armures. Les Maigres bêtes de la nuit sont également connues pour se rassembler et sucer les tétons grouillants du Dieu Extérieur Yibb-Tstll.

MAIGRES BÊTES DE LA NUIT,
êtres volants silencieux

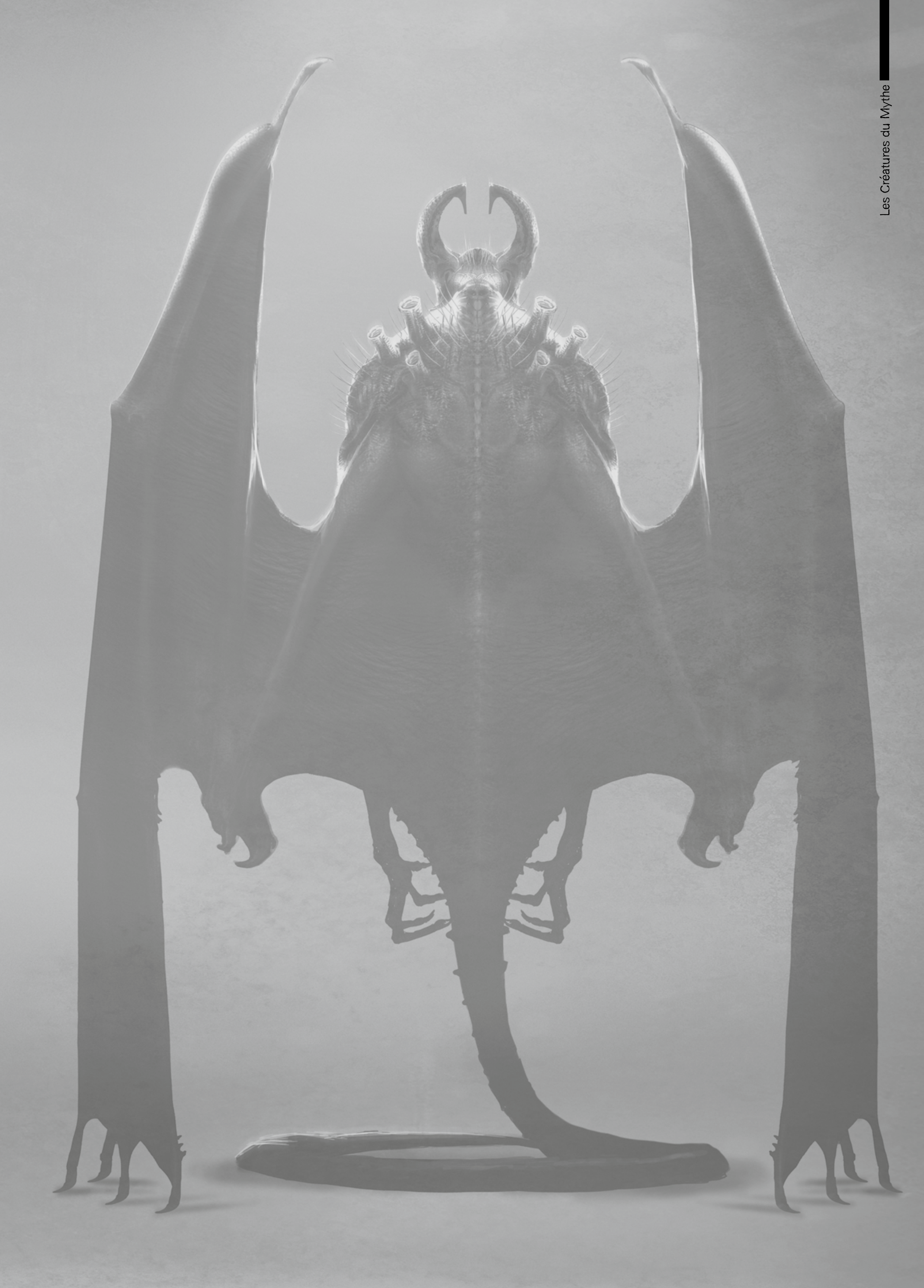
carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	70	(4D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	15	(1D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6 / 12 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Agripper 30%, dégâts : aiguillonne sa victime; Aiguillonner 30%, la victime est immobilisée pendant 1D6+1 tours.
Armure : 2 points de peau.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 90%,
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu une Maigre bête de la nuit.





Maigres bêtes de la nuit



MARTIENS

race inférieure indépendante

Une masse grande, grise, ronde, de la taille d'un ours… qui se relevait pour sortir péniblement du cylindre. Alors qu'elle grandissait et reflétait la lumière, elle brillait comme du cuir humide. [La créature avait] deux yeux énormes de couleur sombre [et sa tête] était ronde et avait une sorte de visage. Il y avait une bouche sous les yeux, dont le bord sans lèvres tremblait en laissant échapper de la salive. Toute la créature pulsait de manière convulsive. [Elle] avait aussi [plusieurs] tentacules mous, une bouche en V et une peau d'un brun huileux.

H.G. Wells, *The War of the Worlds*

Les Martiens ont une grande oreille à l'arrière de la tête, mais ne peuvent entendre que certains sons et tonalités. Leur ouïe quasiment disparue ne permet pas de communications complexes et certains pensent qu'ils communiquent par télépathie.

MARTIENS, envahisseurs venus de la planète rouge

carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6)x5
CON	35	(2D6)x5
TAI	130	(4D6+12)x5
DEX	80	(3D6+6)x5
INT	80	(3D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 1
Attaques par round : 1
Armes : Agripper 50%, dégâts : spéciaux.
Armure : Aucune, mais les armes physiques ne font que la moitié de leurs dégâts.
Sorts : Aucun.
Compétences : +15% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Martien.

MACHINES DE GUERRE MARTIENNES

FOR 400
TAI 500
DEX comme l'opérateur
Mouv 30
PV 120 corps / 40 chaque patte
Armes : Tentacule 30%, dégâts : 10D3 ou agripper; Rayon de chaleur 80%, dégâts : 10D6 dans un rayon de 4 mètres; Fumée noire 100%, VIR du poison Létal, dégâts : mort ou 1D6.
Armure : 30 points. Chaque point de dégâts qui perce l'armure de la machine donne un pourcentage supplémentaire cumulatif de 5% que la machine tombe en panne. De plus, l'opérateur subit les pleins dégâts de toute attaque qui perce l'armure de la machine. Si l'une des trois pattes est réduite à zéro PV, toute la machine s'effondre et devient inopérante.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu une machine de guerre martienne.

Les Martiens sont l'une des deux races intelligentes dominantes natives de Mars. L'autre race, les Aihais, sont une race pacifiste qui se contente de culture et de commerce. Les deux races coexistent sous une trêve malhabile et n'ont que très peu de contacts.
Les Martiens sont de nature vampirique et extraient le sang de leur victime par le biais de longues pipettes en verre ou en l'absorbant directement afin de se nourrir. Ils sont loin d'être faibles et malgré leur inconfort lié à la plus grande gravité de la Terre, ils sont capables de se déplacer sans aide, malgré leur poids supérieur et les humains captifs de tentacules de Martiens sont rarement capables de se dégager. Les Martiens utilisent des systèmes mécaniques une fois qu'ils sont installés sur une nouvelle planète, en adaptant probablement les objets dont ils se servent au quotidien sur Mars au lieu d'en inventer de nouveaux.

LES MACHINES DE GUERRE : Les Martiens sont relativement vulnérables aux blessures, mais il n'en va pas de même de leurs machines. Leurs machines de guerre à trois pieds ont une armure si parfaite que rien, hormis un tir d'artillerie précis, ne pourrait les atteindre. La construction de ces machines est tout simplement trop bien faite, mais les Martiens sont assis dessus et sont donc vulnérables.
Les machines de guerre sont des engins dévastateurs. Elles peuvent mesurer jusqu'à trente mètres de hauteur et atteindre une vitesse de 100 km/h. Bien que des tirs d'artillerie lourde puissent les détruire, rares sont les engins qui peuvent tirer plus d'une ou deux fois dessus avant d'être détruits, grâce au rayon de chaleur – alimenté par des miroirs paraboliques – et aux projecteurs de fumée. Projetant de la fumée par les jointures de leurs trois pattes, ces machines sont quasiment invincibles.
Ces engins ont également des tentacules mécaniques, simulant ceux des Martiens, qui peuvent attraper des objets s'ils ne portent pas les projecteurs de rayons ou les fusils à fumée. Les Martiens montent souvent des cages sur leurs machines de guerre afin de pouvoir emprisonner les victimes humaines qu'ils trouvent parmi les décombres. Ces victimes sont alors ramenées à la base pour servir de nourriture.

FUMÉE NOIRE : La fumée noire des Martiens est contenue dans des cartouches portées par les tentacules mécaniques des machines de guerre. Une cartouche peut être dégoupillée par tour. Une fumée en sort, recouvrant rapidement une zone de plusieurs mètres carrés et se déplaçant au gré du vent. Cette fumée est épaisse, visqueuse et tenace, ne s'élevant pas à plus de 15 mètres dans les airs. Toute personne au sol ou sur le trajet de la fumée sera attaquée. La virulence du poison est de 125 et s'oppose à la CON de la victime lors d'un test en opposition. Si la fumée l'emporte, la victime meurt instantanément. Sinon, elle perd 1D6 points de dégâts et doit à nouveau résister au cours du tour suivant. Retenir sa respiration permet de réduire à 75 la VIR de la fumée, mais elle demeure nocive.
Les Martiens suivent souvent leur fumée, utilisant un souffleur pour la souffler vers leur cible ou à un endroit où elle sera plus utile. La fumée se solidifie en une matière solide et noire lorsqu'elle est exposée à la pluie. Ces résidus sont inoffensifs.

RAYONS DE CHALEUR : Les Martiens peuvent projeter des rayons capables de mettre le feu à un immeuble à près de deux kilomètres. Le rayon est visible sous la forme d'une lumière pâle s'il est tiré de nuit et est invisible en plein jour. Il ne se repère qu'aux flammes qui jaillissent où il frappe.

MI-GO

race inférieure indépendante.

C'étaient des choses rosâtres d'environ 1m50 de long. Des corps de crustacés qui auraient plusieurs paires de grandes nageoires dorsales ou des ailes membraneuses ainsi que plusieurs paires de membres articulés. À la place de la tête se trouvait une sorte d'ellipse pleine de circonvolutions couvertes d'une multitude d'antennes très courtes. Parfois, elles marchaient sur toutes leurs pattes, parfois uniquement sur les deux pattes arrière.

H.P. Lovecraft, *The Whisper in Darkness*

Les Mi-go, ou Fungi de Yuggoth, sont une race interstellaire, ayant une colonie principale sur Yuggoth (Pluton). Il existe des colonies minières dans les montagnes de la Terre, où les Mi-Go cherchent des métaux rares. Les Yuggothiens ont des liens réels avec les champignons et ne sont visiblement pas des animaux. Ils communiquent entre eux en changeant la couleur de leur tête qui ressemble à un cerveau, mais ils peuvent parler les langues humaines avec des voix sifflantes. Ils vénèrent principalement Nyarlathotep et Shub-Niggurath. Ils ont certains égards pour la trinité fertile de Shub-Niggurath, Ubbo-Sathla et Abhoth. Certains adorent Rhan-Tegoth et d'autres encore. Ils paient des agents humains pour simplifier leurs opérations et sont parfois reliés à certains cultes.



Lovecraft a écrit quelque part qu'il pense qu'ils sont la source des histoires sur l'Abominable homme des neiges racontées dans l'Himalaya.

Les Mi-Go sont incapables de manger la nourriture terrestre et doivent donc importer leur nourriture depuis les autres mondes. Ils peuvent voler à travers l'éther interstellaire grâce à leurs grandes ailes, mais sont maladroits dans l'atmosphère. Généralement, les pellicules photographiques ne permettent pas de les prendre en photo, mais un chimiste doué pourrait découvrir une émulsion permettant de le faire. À sa mort, un Mi-Go se dissout en quelques heures.

Les Mi-Go passent parfois dans les Terres oniriques terrestres, mais ils voyagent plus souvent dans leurs propres mondes des rêves.

Il y a plusieurs théories concernant la société Yuggothienne. Certains pensent que les Mi-Go vivent en colonie, comme les fourmis. Ils pensent que les Mi-Go ne sont qu'une sorte de champignons venue de Yuggoth et qu'il existe plusieurs autres sortes de champignons, dont les « penseurs » (des Mi-Go petits et frêles, mais extrêmement intelligents) et les « Mi-Go supérieurs » (qui servent de force brute et d'ouvriers). Certains pensent aussi qu'il pourrait y avoir une « reine » de la colonie sous la forme d'une énorme culture de champignons sous Yuggoth. Ce ne sont que des spéculations.

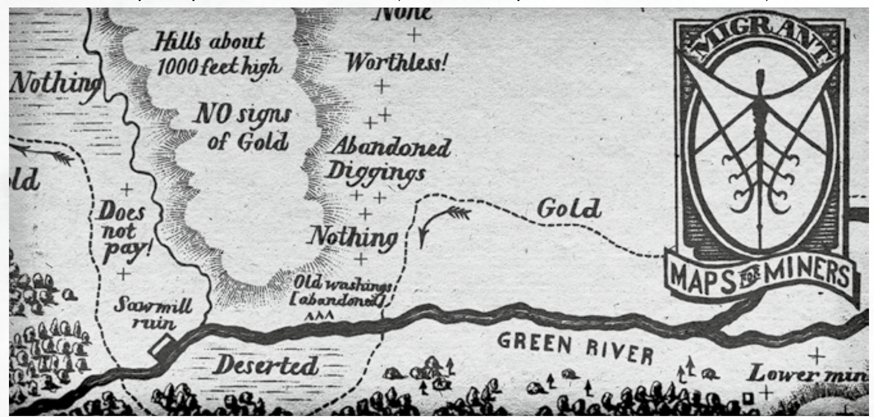
Les Fungi ont plusieurs engins avancés et inconnus sur Terre. Nous n'indiquons ici que des exemples, mais ils ont aussi des machines minières provoquant des tremblements de terre, des armes projetant de la brume, etc.

MI-GO,
les Fungis de Yuggoth

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	55	(3D6)x5
DEX	70	(4D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 7/9 (vole)
Attaques par round : 2
Armes : Pince 30%, dégâts : 1D6+agrippe ; Pistolet électrique 15%, dégâts : 1D10+spécial (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais leur corps extraterrestre fait en sorte que les armes blanches font les dégâts minimaux. Les Mi-Go ont aussi une bioarmure qu'ils peuvent porter, et qui leur accorde une protection de 8 points contre les coups, les flammes, l'électricité, etc. mais pas contre les réussites spéciales.
Sorts : Chaque Mi-Go à INT/2 chance de connaître 1D3 sorts.
Compétences : Discrétion 15%, +20% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Mi-Go, de Yuggoth ou d'ailleurs.

Durant la ruée vers l'or de 1849, des compagnies californiennes opportunistes ont publié plusieurs cartes erronées (Société historique californienne, San Francisco)

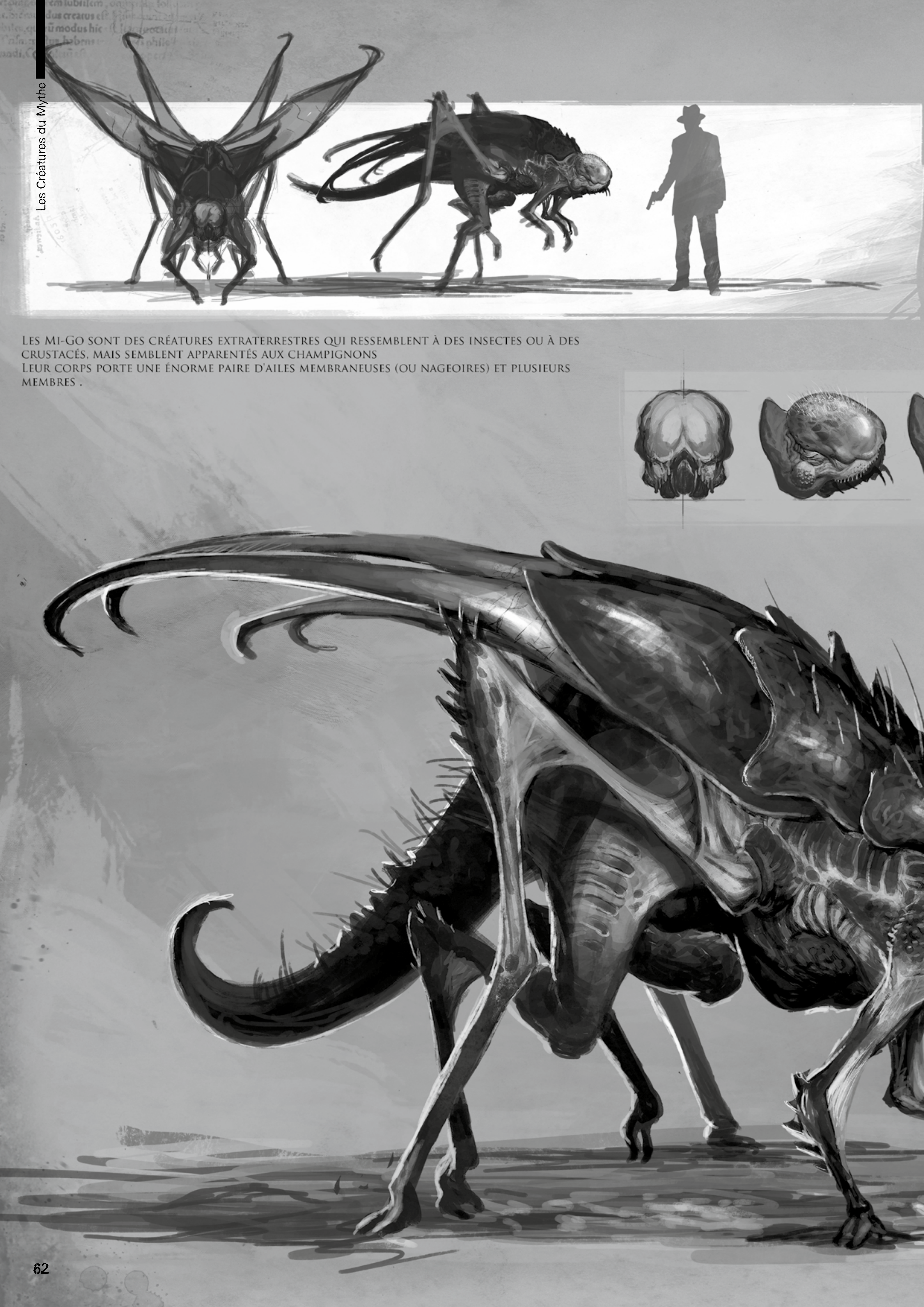


CYLINDRES À CERVEAU : Les Mi-Go sont capables de faits chirurgicaux étonnants, y compris de placer des cerveaux humains dans des tubes en métal qui les gardent en vie. Ils peuvent ensuite y relier des appareils qui permettent de parler, d'écouter et de voir de sorte que les cerveaux puissent communiquer entre eux. Ainsi, ils peuvent emmener avec eux ceux qui ne pourraient pas supporter le vide et le froid spatial. Après un mois de jeu, l'humain dont le cerveau est en tube doit opposer son INT à son POU. Si l'INT l'emporte, le personnage perd 1D3 points de Santé Mentale.

PISTOLET ÉLECTRIQUE : Les Mi-Go ont une arme qui ressemble à une poignée de porte difforme en métal noir, couverte de petits fils. Elle projette un éclair bleu qui cause 1D10 points de dégâts à la cible. L'impulsion électrique ressemble à celle du taser et cause de violents spasmes musculaires qui immobilisent la victime pendant un nombre de tours égal au nombre de points de dégâts. La victime doit comparer son nombre de PV aux dégâts causés sur la Table de Résistance. En cas d'échec, la victime meurt d'une attaque cardiaque. Les humains ne peuvent pas tirer avec ces armes à moins de faire d'abord des changements dans les raccordements de fils. Pour cela, il faut faire deux tests de Arts et métiers (électricité) puis lancer 1D6 : l'arme tire uniquement sur un résultat de 1 ou 2.

DÉGAGER UBBO-SATHLA ET CHARON : En plus des minéraux et pierres rares, les Mi-Go dégagent aussi des morceaux du Dieu Extérieur Ubbo-Sathla des glaces de l'Antarctique. Ils se servent des parties dégagées pour construire leur plus grand engin : Charon la lune vivante. Une fois que le Charon biomécanique sera complété, les Mi-Go espèrent pouvoir s'en servir pour transporter leurs troupes d'invasion dans le temps et dans l'espace et rebâtir leur civilisation autrefois florissante. Les Mi-Go travaillent dur pour construire le Charon et son « cerveau » (l'engin qui alimente le Charon et lui permet de voyager à travers le temps et l'espace pendant des millénaires). Ils pourraient être sur le point de le terminer, ou être encore à des générations d'en voir la fin.

LES MI-GO ET LES PETITS GRIS : Il existe certaines preuves qui relient les Fungis de Yuggoth aux Petits Gris, ces êtres petits, chauves, à la tête surdéveloppée et aux grands yeux qui voyagent dans les ovnis. Certains membres d'organisations secrètes du



Les Mi-Go sont des créatures extraterrestres qui ressemblent à des insectes ou à des crustacés, mais semblent apparentés aux champignons
Leur corps porte une énorme paire d'ailes membraneuses (ou nageoires) et plusieurs membres .


MI-GO GUERRIER
Chaque Mi-Go porte un petit appareil semblable à un petit crochet en argent capable d'émettre une radiation mortelle. Le rayon laisse un trou carbonisé
Les tablettes sont des explosifs suffisamment puissants pour détruire complètement un bâtiment
MI-GO SCIENTIFIQUE
Un étui à cerveau mesure « trente centimètres de haut et à peine moins de diamètre, avec trois curieuses prises placées en triangle isocèle à l'avant de la surface convexe ». Chaque cylindre est rempli d'une solution nutritive qui alimente le cerveau qu'elle contient et la surface interne de chaque cylindre est tapissée d'une foule de filaments sensoriels qui détectent l'activité électrique du cerveau, l'interprètent et canalisent les flux neuronaux vers un micro-ordinateur puissant, en arrière des prises.

gouvernement pensent que les Petits Gris et les ovnis sont des automates construits par les Mi-Go. D'autres, dans le secret, croient que les Petits Gris sont en fait des Mi-Go déguisés dans des costumes humanoïdes. Quoiqu'il en soit, la présence et l'activité des ovnis et des Petits Gris depuis les années 1950 indiquent que les Mi-Go ne se contentent pas de creuser sous la Terre. Les Petits Gris ont des caractéristiques humaines, bien qu'ils soient plus petits (ils ont tous une TAI de 40). Ils utilisent la technologie Mi-Go. Voir un Petit Gris coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

ATTAQUES : Les Mi-Go peuvent attaquer au corps-à-corps avec deux pinces à la fois. Si la cible est touchée, le Yuggothien tentera d'attraper sa victime (testez la FOR contre la FOR sur la Table de Résistance pour vous libérer) et s'envolera avant de lâcher sa victime de haut ou de l'emmener si haut dans le ciel que ses poumons éclateront.

MILLION DE FAVORIS

entité unique

Nyarlathotep, grand messager, celui qui apporte la joie de Yuggoth au-delà du vide, Père d'un Million de Favoris.

H.P. Lovecraft, *The Whisper in Darkness*

Le Million de favoris sont des créatures et des entités liées à Nyarlathotep, qui est appelé le Père du Million de Favoris. Il est peu probable que Nyarlathotep soit le vrai père de toutes ces entités. Il est plus probable que le Dieu Extérieur ait un rapport avec la naissance, la création ou la puissance d'un million de favoris qui auraient retenu son attention en étant particulièrement puissants ou démoniaques et qu'il aurait choisi parmi ses Favoris.

Le Million de Favoris sont des êtres uniques ou des membres particulièrement puissants, issus de n'importe quelle race. La plupart ont des capacités divines sans être des dieux ou des Grands Anciens. Faire partie du Million de Favoris ne signifie pas nécessairement qu'ils vénèrent Nyarlathotep.

Étant donné leur nombre et leur diversité, aucune caractéristique ne sera fournie.

MINIATURE PERSE
vers 1233 (collection privée, New York)



MIRI NIGRI

race inférieure de serviteurs

[Chaugnar Faugn] est composé de la peau des crapauds, de la race à petites formes noires qui le servent. Le contour de ces formes ressemblait à des hommes, mais incapable de paroles et leurs pensées étaient celles de Chaugnar.

Frank Belknap Long,
The Horror from the Hills

Les Miri Nigri sont une race de nains noirs et silencieux qui servent le Grand Ancien Chaugnar Faugn et ses « frères ». Les Miri Nigri ressemblent à de petits humains très laids aux traits amphibiens. Ces créatures s'occupent sans relâche de leur père et rampent autour de la forme inerte de Chaugnar Faugn nuit et jour. Deux fois par an, le Grand Ancien envoie ses serviteurs nains dans le monde des hommes pour prendre des jeunes et des femmes, qui servent de nourriture au Grand Ancien vampirique.

Les Miri Nigri sont généralement rencontrés en groupe de dix membres au moins. Serviteurs de Chaugnar Faugn, ils sont protégés par le Grand Ancien ainsi que par ses frères et par certaines tribus de Tcho-Tchos.

MIRI NIGRI,
nains noirs

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	35	(1D4+4)x5
DEX	80	(3D6+6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5
APP	15	(1D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8/8 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 35%, dégâts : 1D3.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 90%, Nager 75%.
Perte de Santé mentale : 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu un Miri Nigri.

M. SHINY

entité unique (seigneur Shoggoth supérieur indépendant)

Il avait des jambes et un ventre plus gros encore… Il portait un costume de docteur. Ses chaussures étaient énormes, noires avec des renforts orthopédiques… Il tira une dernière fois et les boutons sautèrent. De la gélatine mauve s'échappa de l'avant de son costume.

Michael Shea, *Fat Face*

Albert Shiny est un seigneur Shoggoth, incroyablement intelligent pour un Shoggoth et utile, capable de contrôler la forme de son corps suffisamment pour se faire passer par un humain. Contrôler son corps de cette manière nécessite un effort mental continu et du POU.

M. Shiny s'est entendu avec des forces infiniment plus grandes que lui pour préparer, à sa manière, le retour des Anciens. Il cherche plus précisément à créer des conditions favorables pour accroître la population humaine. Dans ce but, il a financé des empires, le commerce international, les nouveaux vaccins, les organisations religieuses, les méthodes scientifiques, les méthodes agricoles de pointe, la santé publique, les sociétés de missionnaires, les journaux, les acquisitions de capitaux, la recherche sur les hormones de croissance, etc., tout ce qui pouvait sembler éloigner l'humanité du tribalisme statique et augmenter la quantité et la condition de la biomasse humaine. La civilisation n'est pas son produit, mais il est l'auteur de certains succès.

Maintenant, alors que la population croît, que les cieux sont chargés d'acides et de toxines, que les vies animales parasites ont disparu, que le climat change et que les radiations menacent de détruire la planète, M. Shiny pense que le temps de la récolte approche.

Le temps lui a appris presque tout ce qu'il devait savoir. Il n'est pas spécialement intelligent, pas plus qu'il n'est créatif ou qu'il a une excellente mémoire (comme l'indiquent ses troubles du langage). Il a eu besoin de milliers d'années pour apprendre un sort. Il est plus patient que la plupart des Shoggoths (ce qui ne signifie pas grand-chose). Comme toutes les entités puissantes, M. Shiny se laisse aller à ses impulsions, elles lui permettent de préserver son enthousiasme.

Tant qu'il demeure calme et en contrôle de ses pensées, il peut garder sa forme humaine. Cependant, s'il est fâché ou distrait, il perd le contrôle de son corps et reprend rapidement sa forme de Shoggoth. De plus, dès que sa forme humaine est réduite à zéro PV, il reprend sa forme de Shoggoth.



ALBERT SHINY
Almanach de la Croix Rouge américaine, 1917

M. SHINY,
seigneur Shoggoth

carac.	Forme Shoggoth	Forme humaine
FOR	120	90
CON	130	70
TAI	90	90
DEX	75	75
INT	65	65
POU	80	90
APP	N/A	45
EDU	N/A	100
SAN	N/A	0
Points de de vie moy. :	22	16
Impact moy. :	+2D6	+1D6
Carrure moy. :	3	2
Points de magie moy. :	16	18
Mouvement :	10	8

Attaques par round : 1
Armes : Écrasement (forme Shoggoth) 100%, dégâts : 2D6; Coup de poing massif 95%, dégâts : 2D3+2D6 (2D3+1D6 sous forme humaine); Agrippement (forme Shoggoth) 90%, la victime est piégée dans le corps de M. Shiny et perd 1D6 PV par tour jusqu'à être complètement digérée.
Armure : Aucune, mais le feu et les attaques électriques ne font que la moitié de leurs dégâts. Les armes physiques comme les armes à feu ne font qu'un point de dégât par coup, que ce soit une réussite spéciale ou non. M. Shiny régénère 2 PV par tour.
Sorts : Domination, et tous ceux que le gardien lui octroiera, en gardant à l'esprit l'INT de Shiny et son lent rythme d'apprentissage.
Compétences : Bibliothèque 35%, Choisir une victime appétissante 90%, Crédit (sous forme humaine) 65%, Discrétion 70%, Droit 10%, Écouter 75%, Arts et Métiers (Électricité 10%), Arts et Métiers (Électronique 10%), Mythe de Cthulhu 12%, Persuasion 30%, Pister 75%, Psychologie 15%, Sciences (biologie) 65%, sciences (chimie) 25%, sciences (physiques) , archéologie 10%, histoire 35% et d'autres au choix du gardien.
Langues : anglais 60%, arabe 20%, égyptien démoniaque 10%, espagnol 30%, nath 65%, sumérien 5%.
Perte de Santé mentale : Aucune sous forme humaine. 1D6/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu M. Shiny sous sa véritable forme de Shoggoth. Les gardiens peuvent ajouter 1/1D3 points de Santé Mentale pour ceux qui voient M. Shiny changer de forme, d'humain à Shoggoth.

ATTAQUES : Sous sa forme humaine, M. Shiny attaque soit en écrasant son adversaire dans ses bras, soit en lui décochant un puissant coup de poing. Si M. Shiny est démasqué, il fait de son mieux pour se débarrasser rapidement de tout témoin et s'échapper. Normalement, il fera tout ce qu'il peut pour protéger son identité. Lorsque sa faim monstrueuse l'oblige à faire une victime, il se rend dans un bâtiment abandonné ou dans une cave isolée pour se nourrir en paix.



NAGAAE

race inférieure de serviteurs

Son corps était transparent, mais sa forme était celle d'un crapaud, dont les organes internes n'auraient été protégés que par une fine couche de peau. Il avait les pattes arrière d'un batracien et les pattes avant d'un homme. Il se déplaçait comme un crabe, rampant sur son ventre proéminent en poussant sur ses pattes arrière, se dirigeant grâce aux mouvements musculaires de son ventre. Les quatre pattes avant étaient relevées comme en prière. Le visage, si on pouvait l'appeler comme ça, consistait principalement en des yeux globuleux et en une bouche d'où sortaient deux langues fourchues.
Eddy C. Bertin, *Darkness, My Name Is*

Les Nagaae sont les serviteurs horribles et amphibiens de Cyaegha. Leur peau est lisse, caoutchouteuse, translucide, verruqueuse, poilue et couverte de cicatrices. En plus de leur allure hideuse, les Nagaae empestent la pourriture et les gaz nauséabonds. Ces êtres détestables se trouvent partout dans le monde, surtout dans les marais et marécages, sous terre ou dans les zones désertées par les hommes sains d'esprit. Ils peuvent parfois même se trouver dans les tunnels remplis d'eau que sont les canaux ou les égouts. Les Nagaae sont parmi les créatures les plus maléfiques du Mythe. Ayant été engendrés par Cyaegha, ils partagent le goût de leur père pour la haine, le meurtre et les supplices. Ils vivent pour servir leur maître et pour faire connaître misère et mort aux humains. Les Nagaae tuent pour le plaisir tous les animaux qu'ils trouvent, qu'ils en aient eu l'ordre ou non. Il est inutile de dire qu'il est toujours dangereux de contacter ces animaux.

ATTAQUES : Les Nagaae peuvent attaquer avec quatre griffes par tour ou utiliser deux griffes et mordre. Ils préfèrent mordre si possible puisqu'ils aiment le goût de la chair. Ils ont également confiance en la force de leur venin. La Virulence de leur poison est égale à 10% de leur CON. Faites un test en opposition avec la CON de la victime. Si la victime l'emporte, elle ne subit que les effets hallucinogènes légers du venin, soit -10% à toutes ses Compétences pendant 3D10 tours. Si la victime ne résiste pas au poison, il peut mourir en 1D10 tours ou subir des effets à retardement. Les glandes qui produisent le poison sont volontairement contrôlées par le Nagaae. En variant la quantité de poison dans sa morsure, le Nagaae peut immobiliser sa victime ou la faire sombrer dans l'inconscience, pour la dévorer plus tard.
Une fois tué, un Nagaae se dissout en une masse de gelée noire corrosive en 2D4 minutes. Sentir cette flaque peut provoquer des nausées violentes, à moins de réussir un test d'Endurance avec un malus de 20 %. Cette flaque brûlera et fera cloquer la peau à raison d'un point de dégâts par tour de contact.

NAGAAE,
serviteurs de Cyaegha

carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(4D6+12)x5
CON	120	(4D6+10)x5
TAI	110	(3D6+12)x5
DEX	30	(1D6+3)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 6
Attaques par round : 4 griffes (ou deux griffes + morsure)
Armes : Griffes 60% (4x), dégâts : 1D6+Impact; Morsure 40%, dégâts : 1D8+poison VIR = CON/10 de la créature.
Armure : 2 points de peau résistance et translucide.
Sorts : Quelques Nagaae connaissent des sorts. Lancez 4D10 pour chaque Nagaae. Si le résultat est plus élevé que le POU/5 de la créature, elle ne connaît aucun sort. Si le résultat est inférieur ou égal à son POU/5, elle connaît 1D6 sorts.
Compétences : Percevoir les bruits 60%, Ramper silencieusement 70%, Sentir des victimes 80%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Nagaae.

NIOTH-KORGHAI

race indépendante inférieure

À l'intérieur, d'immenses formes étaient suspendues. Dans la lumière phosphorescente, elles ressemblaient à des pieuvres noires. Sous une lumière directe, je vis qu'elles étaient oranges, et pas noires. De près, elles ressemblaient moins à des pieuvres, plus à des champignons rattachés ensemble par la queue.
Colin Wilson, *The Space Vampires*

Les Nioth-Korghai sont une race de vampires qui voyagent à travers le cosmos dans des vaisseaux immenses, long de 75 km. Ils dorment dans leur vaisseau jusqu'à atteindre un monde où les habitants conviennent à leurs besoins vampiriques ou jusqu'à ce qu'une forme de vie intelligente entre en contact avec eux. Ces champignons aquatiques vampiriques ont la capacité de posséder mentalement toute forme de vie intelligente en remportant avec leur POU un test en opposition contre le POU de leur victime.

Une personne possédée par un Nioth-Korghai pourrait être totalement inconsciente de la présence étrangère, ayant des trous noirs lorsque la créature se nourrit. Ces créatures peuvent changer de corps simplement en surmontant le POU de leur nouvel hôte avec le leur. Les Nioth-Korghai peuvent aussi modifier leur propre corps pour qu'il ressemble à une autre forme de vie, mais cela leur coûte 1D10 x 5 POU qui ne peut être regagné qu'en drainant la force vitale d'une victime. Les vampires peuvent revenir à leur forme originelle quand ils le souhaitent, sans aucun coût. Dans le corps d'un hôte, ou sous une autre forme que la leur, les Nioth-Korghai gardent leur FOR, CON, INT et POU.

Quelques Nioth-Korghai pourraient vivre sur Terre s'ils étaient restés après leur dernière visite sur Terre, voilà longtemps. Les Nioth-Korghai vénèrent le Dieu Extérieur Ubbo-Sathla, créateur de toute vie, y compris de la leur. Ils s'appellent « les descendants d'Ubbo-Sathla » ou les « Ubbo-Sathlains ».

ILLUSTRATION D'UNE AMPHORE
gardée au musée régional d'archéologie Paolo Orsi de Syracuse, Sicile



DÉCHARGE D'ÉNERGIE : Un Nioth-Korghai peut concentrer de l'énergie pour l'envoyer en une décharge sur une cible précise. Son rayon peut causer 1D6 de dégâts par 5 points de POU qu'il dépense.

DRAIN DE FORCE VITALE : Les vampires spatiaux se nourrissent de la force vitale de toutes les créatures intelligentes en les agrippant fermement et en puisant 1D6x5 points de POU par tour alors que la victime perd simultanément 1D3x5 CON et 1D3x5 APP. Alors que sa force vitale est aspirée, la victime vieillit rapidement, jusqu'à ce qu'il ne reste rien d'elle sinon une coquille vide et fripée. Les vampires peuvent ne drainer que 5 points de POU à leur victime, les laissant fatiguées, mais indemnes. Les victimes ainsi drainées mais laissées en vie ont un lien psychique avec les Nioth-Korghai. En se concentrant, elles peuvent ressentir ce que l'autre fait ou pense. Un investigateur doit réussir un test de POU majeur pour être capable de se relier psychiquement au Nioth-Korghai. Cela lui en coûte 0/1D6 points de Santé Mentale à chaque fois. Le POU, CON ou APP drainé par un Nioth-Korghai est perdu à jamais.

Le Nioth-Korghai ajoute le POU drainé au sien, jusqu'à un maximum de deux fois son POU d'origine.

INFECTION : Ceux qui sont drainés de tout leur POU par un Nioth-Korghai sont infectés d'une sorte de vampirisme. Après deux heures, la coquille vide et morte de la victime se réveille brusquement, comme une sorte de zombie flétri. Elle doit alors se nourrir immédiatement de la force vitale d'une autre créature. S'il ne peut pas se nourrir, un zombie souffre de violentes convulsions avant de mourir et de tomber en poussière. Cependant, se nourrir, permet à la victime du Nioth-Korghai de restaurer POU, CON et APP à leur total d'origine (mais la Santé Mentale est immédiatement divisée par deux). Les victimes doivent ensuite se nourrir toutes les deux heures de la force vitale d'autrui, ou périr. Chaque victime dont elles se nourrissent leur fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale. Se nourrir propage également l'infection qui se répand donc d'une victime à l'autre. Sans contrôle, une vague de vampirisme pourrait rapidement se répandre et décimer une ville, un continent ou la planète.

Les victimes infectées ne possèdent aucun pouvoir spécial des Nioth-Korghai. La seule cure contre l'infection est d'enfoncer un objet en plomb dans le plexus solaire de la victime. Bien entendu, cela la tue. Tuer le Nioth-Korghai qui a provoqué l'infection y met également un terme, et toutes les victimes infectées meurent instantanément.

NIOTH-KORGHAI
vampires spatiaux

carac.	Moy.	Jet
FOR	140	(3D6+18)x5
CON	140	(3D6+18)x5
TAI	140	(8D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	75	(1D6+12)x5
POU	80	(3D6+6 x 5)*

Points de vie moy. : 28
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 6 / 10 (nage)
Attaques par round : 1
* montant de base : augmente lorsqu'il se nourrit, jusqu'à deux fois la base.
Armes : Tentacule 40%, dégâts : 1D6+Impact ou agrippe la victime; Drain de force vitale : automatique une fois la victime agrippée, dégâts : 1D6x5 POU, 1D3X5 CON et 1D3x5 APP.
Armure : Aucune, mais les Nioth-Korghai ne peuvent pas être blessés, sinon au niveau du plexus solaire. Un coup dans cette zone avec une arme en plomb cause la mort instantanée.
Sorts : Normalement aucun.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Nioth-Korghai.

NY'GHAN GRII

race inférieure indépendante

Au début, j'ai eu l'impression d'un globe, bizarrement aplati en haut et en bas et couvert de ce que je pensais être des plaques de poils épais et très longs. C'est alors que j'ai vu qu'il s'agissait d'appendices, de tentacules fins. Sur la surface supérieure rugueuse de la chose se trouvait un grand œil à facettes et en dessous un orifice qui correspondait, peut-être à une bouche… Une balle lumineuse couverte de fins tentacules – une chair ivoire translucide et hideuse – un œil à facettes au regard aussi froid qu'un serpent.
Henry Kuttner, *The Invaders*

Les Ny'ghan Grii sont des créatures sphériques lumineuses venues d'une autre dimension. Elles se déplacent en flottant ou en rampant et sont accompagnées d'un brouillard épais et d'un froid glacial.

Les Ny'ghan Grii sont mentionnés dans très peu de livres et généralement uniquement sous le nom « d'envahisseurs » ou de « l'Ennemi ». Ils demeurent près des seuils menant aux autres mondes, cherchant des sacrifices qui leur permettront d'entrer. Même sans sacrifice, ces créatures peuvent brièvement visiter un monde si quelqu'un y a récemment pratiqué une magie qui a dérangé la trame de l'espace-temps.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les Ny'ghan Grii peuvent attaquer une fois par tour et préfèrent utiliser leurs capacités de froid et de dégénérescence. Sinon, les Ny'ghan Grii peuvent attaquer avec 1D3 tentacules par tour.

VAGUE DE FROID : L'attaque affecte une zone de 1m50 de diamètre, faisant tomber la température. Chaque attaque coûte deux points de magie et cause 1D6 points de dégâts. La vague de froid a une portée de quinze mètres et peut être esquivée.

DÉGÉNÉRESCENCE : Elle ne peut être utilisée que contre une seule cible et coûte 2D6 points de magie au Ny'ghan Grii. La créature doit surmonter les points de magie de la cible sur la Table de Résistance. En cas de réussite, la cible prend successivement, de manière rapide et douloureuse, une série de formes animales. Assister à cela coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Une fois débuté, le processus est inéluctable et en 2D6 tours, la victime aura pris une forme de vie primitive dénuée de toutes qualités humaines.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LE VAMPIRISME

Certains pourraient sourire que je mentionne ici les vampires, se souvenant des films sur Dracula ou du roman de Bram Stoker. Le gentilhomme terrifiant ressemble déjà à un stéréotype.
Ces divertissements populaires récents reposent sur une tradition plus ancienne. Les histoires sur les wampir, décrites dans mon Encyclopaedia Britannica comme étant des "fantômes suceurs de sang", sont populaires en Europe de l'Est depuis le début du 18e siècle. Cependant, des histoires populaires semblables ont toujours existé. Les Grecs avaient les Empusae, des femmes qui buvaient le sang des voyageurs. Les Juifs avaient les Lilim, des descendants de Lilith qui buvaient le sang des hommes la nuit.
Ces récits de vampires semblent être basés sur des faits réels, soit les êtres du Mythe. Chaugnar Faugn est censé vivre en suçant la vie des Élus. Ses suppôts le font aussi. Les Martiens sont censés être vampiriques. Les Adumbralis se nourrissent de sang. Les Vampires de feu drainent la vie.
Plus perturbant encore sont les récits que j'ai découverts concernant une race extraterrestre appelée Nioth-Korghai. Certains anciens ouvrages sur le Mythe disent qu'il s'agit d'une race stellaire d'une certaine bienveillance. Ils sont censés avoir sauvé les habitants originels de Pluton et avoir aidé les habitants de Mars à progresser. Les formes de vie bienveillantes sont rares dans l'univers.
Il y avait un groupe de Nioth-Korghai qui a habité sur Terre pendant un temps avant de partir, mais il se serait perdu dans l'espace. Des millénaires ont passé. Finalement, ils ont atterri sur une planète, mais n'ont pas pu se transformer en énergie comme ils le pouvaient avant. Pour survivre, ils ont dû voler l'énergie des autres et c'est ainsi qu'ils sont devenus des vampires.
Il semble donc que le vampirisme soit un choix, que n'importe lequel d'entre nous pourrait faire.

NY'GHAN GRII,
envahisseurs extraterrestres

carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(3D6+10)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	85	(5D6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 2 (rampe) 8 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacules 35%, dégâts : Impact; Vague de froid 65%, dégâts : 1D6 à tous ceux qui se trouvent dans un diamètre de 1m50.
Armure : 4 points de peau épaisse. Le froid ne les affecte pas.
Sorts : Si son INT ou moins est obtenue avec 1D100, un Ny'ghan Grii connaît 1D6 sorts.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Ny'ghan Grii.

NYOGTHA, LARVES DE

race inférieure de serviteurs

Ils sont les descendants de l'union blasphématoire entre les humains, les Goules et Nyogtha. Les enfants [résultant de telles unions] dégénèrent rapidement en des abominations dénuées de forme en moins de trois décennies.

Kurt Miller, *The Lurker in the Crypt*

Les Larves de Nyogtha résultent de l'union contre-nature des humains, des Goules et du Grand Ancien Nyogtha. Les enfants résultant de telles unions dégénèrent, en trois à six décennies, en des abominations difformes. Les Larves commencent leur vie sous forme humaine et passent facilement pour des humains, à moins de subir un examen médical détaillé. Cependant, au lieu de sang, un ichor noir et visqueux coule dans leurs veines. Ces créatures sont fortes, résistantes et charismatiques. Elles servent la volonté de Nyogtha et séduisent les autres afin qu'ils rejoignent le culte de leur dieu.
Au début de la puberté, les enfants hybrides de Nyogtha succombent à la volonté de leur père. D'abord, le Grand Ancien remplit leurs rêves et visions fantastiques de tunnels souterrains et de cavernes, d'incantations et de silhouettes en robes noires, ainsi que d'aperçus de Cthulhu, de Tsathoggua et des autres horreurs titanesques qui infestent notre planète. Alors que les mois passent, les rêves s'accroissent en intensité jusqu'à coûter 1D3 points de Santé Mentale par nuit au rêveur. Une fois fous, ces pions deviennent des extensions volontaires de la conscience du Grand Ancien, ce qui permet à Nyogtha de percevoir le monde par leurs sens.
La dégénérescence commence 3D10+30 ans après leur naissance. Une fois amorcée, la métamorphose est complétée en quelques mois. Des plaques noires hideuses apparaissent sur la chair humaine, puis se répandent. Au même moment, la Larve devient affamée. Alors qu'elle se nourrit, elle accroît considérablement son poids et sa taille. Au même moment, le

L'ÉTRANGE APPARITION AU-DESSUS DE LA MAISON DE M. MONPESSON
dans Saducismus Triomphatus, Joseph Glanvill, première édition, Londres, S. Lownds, 1689





NELSON KLEK, L'HOMME CAOUTCHOUC
après une courte mais sensationnelle carrière, ce contorsionniste mondialement a connu a disparu sans laisser de trace en 1902

squelette humain se déforme en une parodie de lui-même. Les os et les muscles deviennent élastiques, alors que la chair continue de noircir comme celle d'un cadavre pourrissant. Une fois la métamorphose achevée, la forme monstrueuse est une horreur difforme sur laquelle la chair grouille comme si elle était composée d'une mer de vers noirs. Bien que le torse et les membres aient pris une corpulence énorme, la forme monstrueuse garde des mains et un visage aux traits déformés, aux griffes acérées, aux canines proéminentes et aux yeux saillants et veinés de rouge. De loin, une Larve de Nyogtha pourrait passer pour un humain si elle portait un manteau épais et un chapeau ou une cagoule, mais des observateurs avisés remarqueront qu'une substance épaisse et dégoutante coule derrière elle.

Les Larves de Nyogtha sont sensibles à la lumière. Le moindre rayon de soleil sur leur peau leur cause une douleur intense. Elles sont facilement aveuglées par des lumières vives mais ont une excellente vision nocturne. Ces créatures ne peuvent toutefois pas voir en l'absence totale de lumière, comme au fin fond d'une caverne.

Une fois leur forme finale adoptée, la plupart des Larves accomplissent le voyage long et dangereux vers les vastes tunnels de Nyogtha, où elles pourront vivre dans des ténèbres éternelles. Nyogtha peut parfois envoyer ses Larves dans le monde des humains ou dans les Terres oniriques.

ATTAQUES : Les Larves de Nyogtha peuvent attaquer avec leurs deux griffes et mordre au cours du même tour de combat, ou peuvent tenter d'attraper un adversaire. Si elles parviennent à agripper leur adversaire, la victime devra réussir un test de FOR extrême ou être amenée contre leur corps froid et gélatineux. Si c'est le cas, des douzaines de fins tentacules, comme des vers, jaillissent du corps de la Larve pour s'enrouler autour des membres de la victime et pénétrer par tous les orifices, faisant perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à la victime. Une fois la victime attrapée celle-ci, assaillie par les tentacules, doit réussir un test de CON par tour ou suffoquer, perdant 1D8 PV par tour jusqu'à se libérer de l'étreinte de la Larve ou mourir.

Alors qu'elle retient sa victime et la fait suffoquer, la Larve peut également donner des coups de griffes, mais ne peut plus mordre. Une Larve peut attraper plusieurs cibles, mais doit alors diviser et allouer sa FOR selon chaque victime. Lorsqu'elle a agrippé une victime, le Mouvement de la Larve tombe à 1.

LARVES DE NYOGTYHA, enfants blasphématoires de la nuit

carac.	Forme monstrueuse Jet/Moy.	Forme humaine Jet/Moy.
FOR	(4D6+12)x5/130	(2D6+12)x5/95
CON	(3D6+6)x5/85	(3D6+6)x5/80
TAI	(4D6+6)x5/100	(2D6+6)x5/65
DEX	(3D6)x5/50	(3D6)x5/50
INT	(2D6+6)x5/65	(2D6+6)x5/65
POU	(3D6+6)x5/80	(3D6+6)x5/80
APP	N/A	(2D6+9)x5/80

Points de vie moy. : 18 14
Impact moy. : +2D6 +1D4
Carrure moy. : 3 1
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 6 8
Attaques par round : 3 (griffes + morsure) ou attraper un adversaire
Armes : Comme un humain normal sous forme humaine. Griffes (forme monstrueuse) 65%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure (forme monstrueuse) 65%, dégâts : 1D8+Impact; Agripper (forme monstrueuse) 50%, dégâts : spéciaux.
Armure : Toutes les Larves de Nyogtha, sous forme humaine ou monstrueuse, sont immunisés contre les balles et les réussites spéciales et subissent les dégâts minimaux possibles liés aux autres attaques. Elles sont également immunisées contre le feu, l'acide, la radioactivité et l'électricité.
Sorts : Toutes les Larves se voient accorder le sort Contacter Nyogtha à la puberté et apprennent facilement d'autres sorts. Une fois leur forme monstrueuse prise, les Larves connaissent 2D6 sorts liés à Nyogtha et aux autres Grands Anciens.
Perte de Santé mentale : Aucune pour une Larve encore sous forme humaine. 0/1D3 points de Santé Mentale pour voir une Larve sous forme humaine qui perdrait de l'ichor noir au lieu de sang. 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve dont la mutation finale est complétée.



OTHUUM, SUPPÔTS DE

race inférieure de serviteurs

Une masse… noire, brillante, grouillante de tentacules fins et de bouches béantes… le contour d'un visage lisse et extraterrestre.
Brian Lumley, *Rising with Surtsey*

Les Suppôts d'Othuum sont une race de versions réduites du Grand Ancien. Les Suppôts d'Othuum mesurent environ trois mètres de haut, mais ressemblent sans cela à leur maître. Les Suppôts ont la faculté, comme la grande race d'Yith, de changer leur esprit avec les humains, bien qu'ils ne puissent le faire que lorsque des îles mystérieuses sortent de l'océan et que le pouvoir d'Othuum est à son apogée. Pour changer leur esprit de corps, un Suppôt d'Othuum doit d'abord surmonter le POU de sa victime avec le sien sur la Table de Résistance. Sous forme humaine, un Suppôt d'Othuum

garde son INT et son POU, mais prend les autres caractéristiques de son corps humain hôte. Un Suppôt d'Othuum garde également ses propres yeux, même dans un corps humain, de sorte qu'il garde ses yeux cachés par des lunettes de soleil ou toute autre protection et évite les lumières vives. Dans un corps humain, il cherche à faire progresser les plans de son maître.

ATTAQUES : Dans leur propre corps, les Suppôts d'Othuum peuvent attaquer n'importe qui dans un rayon de cinq mètres grâce à leurs tentacules. Une fois leur victime tenue, 2D4 bouches peuvent mordre la victime.

OTHUUM, SUPPÔTS DE,
race inférieure de serviteurs

carac.	Moy.	Jet
FOR	140	(8D6)x5
CON	135	(6D6+6)x5
TAI	145	(3D6+18)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 28
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 10 (rampe)
14 (nage)
Attaques par round : victime tenue, 2D4 bouches
Armes : Tentacule 75%, dégâts : 3D6 ou agrippe; Morsure automatique si la victime est tenue, dégâts : 2D4 par tour.
Armure : 7 points de peau huileuse.
Sorts : Tous connaissent un nombre de sorts égal à 10% de leur INT, arrondi à l'entier supérieur. Tous connaissent Contacter Othuum.
Compétences : Écouter 25%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Suppôt d'Othuum.

OTHUYEG, LARVES D'

race supérieure de serviteurs

Elles avançaient sur leur masse de tentacules blancs, leur œil unique fixé droit sur nous.

Crispin Burnham, *The Seven Cities of Gold*

Les Larves d'Othuyeg sont des versions plus petites de leur père et vivent avec lui sous le Midwest des États-Unis, dans les merveilleuses Sept Cités d'Or.

Une légère activité sismique annonce l'arrivée d'une Larve d'Othuyeg qui jaillit ensuite du sol comme une énorme masse de vers et d'yeux blancs.

ATTAQUES : Les victimes sont saisies puis amenées dans la tanière souterraine d'Othuyeg pour y être dévorées.

LARVES D'OTHUYEG,
enfants de celui qui cause les désastres

carac.	Moy.	Jet
FOR	200	(3D6+30)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	220	(4D6+30)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	85	(2D6+10)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 30
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 10 / 8 (creuse)
18 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacule 75%, dégâts : agrippe ou 1D6+Impact.
Armure : Les Larves ne subissent que les dégâts minimaux même sur les réussites spéciales.
Sorts : Appeler Othuyeg. Si l'INT/5 ou moins de la Larve est obtenue sur 1D100, elle connaît un nombre de sorts égal à 10% de son INT.
Compétences : Écouter 25%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 3/2D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve d'Othuyeg.

OBSERVATEURS

race supérieure de serviteurs

Cela ressemble à une sangsue gigantesque et bouffie dont la peau épaisse et noire remonterait jusqu'à une bouche béante où se trouveraient des centaines de dents acérées capables de déchiqueter un corps humain en quelques secondes. C'est une chose aveugle, mais ses autres sens compensent, en faisant un prédateur dangereux… Cette créature possède trois tentacules qui sortent de son ventre, juste sous l'orifice de sa bouche.

Mark Eley, *Watcher in the Bayou*

Les Observateurs sont des sangsues gigantesques qui vivent dans les lacs boueux et les rivières profondes. Ils sont généralement employés par les forces du Mythe afin de surveiller et protéger des artefacts ou lieux importants.
Les Observateurs sont immunisés contre le feu, ont une armure sous la forme de leur peau épaisse et caoutchouteuse et régénèrent un PV par tour. S'ils sont réduits au tiers de leurs PV ou moins, ils peuvent tenter de fuir en plongeant au fond du lac pour s'enfouir dans la boue. Là, l'Observateur se régénérera lentement et reviendra à son poste une fois pleinement guéri.

ATTAQUES : Un Observateur attaque avec ses trois tentacules, paralysant les victimes qui sont atteintes par son poison Léger. Les victimes qui sont affectées par le poison sont alors immobiles et les tentacules les attirent vers la bouche de la créature. La sangsue se colle alors au torse de sa victime, ses dents dévorant les vêtements et la chair jusqu'à faire une blessure suffisante pour pouvoir se gorger de sang. La morsure initiale fait perdre autant de PV que l'Impact de la créature plus trois points. Ensuite, la victime subit la perte d'1D3 points de FOR par tour alors que la créature aspire son sang et ses autres fluides corporels. Les effets de la toxine paralysante d'un Observateur durent 1D6 heures.

OBSERVATEURS,
sangsues gigantesques

carac.	Moy.	Jet
FOR	145	(3D6+18)x5
CON	135	(3D6+16)x5
TAI	225	(6D6+24)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	15	(1D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 35
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 25 (eau profonde)
5 (eau peu profonde)
Attaques par round : 3 (tentacules)
Armes : Tentacule 50%, dégâts : 1D6; Morsure 40%, dégâts : 3+Impact; Drain de sang automatique en cas de morsure, dégâts : 1D3 FOR.
Armure : 3 points de peau caoutchouteuse. Régénère 1 PV par tour. Les Observateurs sont immunisés contre le sang.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion dans l'eau 80%.
Perte de Santé mentale : 3/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Observateur.



PARASITES SPIRITUELS

race inférieure indépendante

Un grand fragment brûlant avait été arraché au soleil par une comète de passage et des gaz chauds se sont condensés pour former la lune telle que nous la connaissons, détruisant graduellement tous ses habitants. Mais comme ils n'avaient pas de corps au sens terrestre du mot, ils ne pouvaient pas mourir de manière ordinaire. Ils ont tenté de s'adapter au refroidissement de leur monde, s'amalgamant à la structure moléculaire de sa partie solide, comme ils avaient fait autrefois partie de la structure des gaz chauds.

Colin Wilson, *The Mind Parasites*

Les Parasites spirituels sont une race extrêmement difficile à décrire. Ce sont des entités dénuées de corps qui se nourrissent de la volonté et de l'intellect des espèces pourvues d'intelligence, et particulièrement de l'homme. Ils étaient à l'origine une race intelligente de gaz vivant à l'intérieur du soleil. À une époque inconnue, une comète passant trop près du soleil en a arraché une partie. Ce morceau de soleil errant s'est

retrouvé pris par la gravité de la Terre, a refroidi et est devenu la lune. Les êtres gazeux intelligents qui vivaient sur le morceau de soleil ne sont pas morts, mais se sont transformés pour devenir une partie de la lune.
Nul ne sait si les ancêtres des Parasites spirituels vivent encore dans le soleil.

PARASITES SPIRITUELS,
vampires mentaux

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	N/A	N/A
DEX	N/A	N/A
INT	75	(2D6+8)x5
POU	5	5

Points de vie moy. : N/A
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : N/A
Attaques par round : spécial
Armes : Drain de points de magie automatique, dégâts : 3D6 points de magie + 1D4 points de Santé Mentale par tranche de 5 points de magie perdus.
Armure : N/A.
Sorts : N/A.
Compétences : N/A
Perte de SAN: 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir pris conscience de l'existence des Parasites spirituels.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La vérité cruelle est que les Parasites spirituels infestent l'esprit de chaque être humain sur Terre. Comme ils se nourrissent et survivent de manière parasitaire, ils ont fait progresser ou ralentir les progrès humains selon leurs désirs, modelant la direction prise par les progrès sociaux et scientifiques. La vaste majorité des humains ne soupçonne même pas la présence des Parasites et ceux qui en sont conscients deviennent fous ou sont poussés au suicide. La plupart des grands penseurs et artistes de l'histoire connaissaient l'existence des Parasites, et cette connaissance pourrait bien expliquer leur talent. La plupart de ces mêmes individus ont connu un destin funeste : folie, suicide, emprisonnement, torture, meurtre, etc.
En termes de jeu, les Parasites spirituels survivent en puisant une part des points de magie de leur hôte. Normalement, leur alimentation ne change en rien les caractéristiques des victimes. Si un investigateur prend conscience de l'existence des Parasites, il pourrait subir un drain de nombreux points de magie, en guise d'attaque. En une seule nuit, un essaim de Parasites spirituels pourrait attaquer une victime et lui drainer 3D6 points de magie. Chaque tranche de 5 points de magie drainés provoque aussi la perte de 1D4 points de Santé Mentale. De telles victimes font de terribles cauchemars et se réveillent faibles et fatiguées. En une journée, les points de magie perdus se régénèrent, mais ils peuvent être repris au cours de la nuit. Si un investigateur perd 20% ou plus de sa Santé Mentale au cours d'une seule attaque, il devient suicidaire. Ceux qui sont réduits à zéro point de magie en une seule nuit tombent dans un coma dont ils ne se réveilleront qu'une fois tous leurs points de magie récupérés. Les Parasites peuvent donc les maintenir dans le coma en les drainant chaque nuit.
Prendre conscience de la présence des Parasites est extrêmement difficile (et dangereux). Cela se passe généralement par accident, et l'impression est la même que celle d'être surveillé. Le gardien devrait faire des tests de POU secrets pour chaque investigateur. S'il obtient une réussite extrême, l'investigateur a l'impression qu'on le surveille.. Il doit ensuite réussir un test de Mythe de Cthulhu. En cas de succès, il vient de prendre conscience de l'existence des Parasites spirituels. Cette révélation lui fait perdre immédiatement 1/1D10 points de Santé Mentale. Le Parasite spirituel sait immédiatement que quelqu'un a pris conscience de son existence, à moins que la personne fasse un effort conscient pour masquer ses pensées. Le gardien peut permettre à un joueur de masquer ses pensées au Parasite, mais pourrait demander un test lorsque le personnage est stressé ou fatigué. Le test est le suivant : Faites la moyenne de l'INT et du POU et effectuez un test extrême. Une fois qu'un personnage a pris conscience de l'existence des Parasites, il peut en parler aux autres. Cela augmente les chances d'un autre personnage de prendre conscience de leur existence et procure un dé bonus lors d'un test de POU.
Combattre les Parasites spirituels est une autre affaire. La plupart des humains normaux ne peuvent rien faire pour se débarrasser d'eux. Ceux qui ont des capacités psychiques puissantes ou inhabituelles pourraient être capables de combattre les parasites. C'est une zone grise qui est laissée à la discrétion du gardien, afin qu'il décide ce que bon lui semblera. Imaginez, par exemple, que les Parasites spirituels se rassemblent pour attaquer en groupe de 10D10 et qu'ils combinent leur POU. Certains sorts peuvent aussi aider à vaincre ou détruire les Parasites. Il existe une seule manière garantie de se débarrasser d'eux : voyager loin au-delà de la Lune terrestre, en un endroit que leur influence ne peut atteindre. Une fois libéré des parasites, l'investigateur gagne immédiatement 5 point d'INT et 10 points de POU, mais perd 1D6 points de Santé Mentale.
Les Parasites spirituels se rassemblent en groupe de dix ou plus. Ils ne se « rencontrent » jamais seuls. Les seules caractéristiques utiles pour les Parasites sont l'INT et le POU.

PÊCHEURS DE L'EXTÉRIEUR

race inférieure de serviteurs

Puis, la lune disparut derrière des formes noires qui tournaient tels d'énormes martins-pêcheurs, plongeant sur les autels pour y picorer les corps frémissant qui y étaient attachés… et l'un des énormes oiseaux difformes apparut au clair de lune et j'ai regardé avec une horreur indicible son épouvantable forme quasi-aviaire, couverte d'écailles et non de plumes… Un regard à cette chose répugnante munie d'une seule patte, d'un œil unique, et d'un bec rempli de crocs… et [la créature] s'envola grâce à ses ailes écailleuses et translucides.
Lin Carter, *The Fishers from Outside*

Certains livres du Mythe font référence aux Pêcheurs de l'extérieur sous le nom de Shantaks, mais il s'agit de deux espèces distinctes, mais probablement de la même famille. Les Pêcheurs ont une apparence plus aviaire que les Shantaks. Les Pêcheurs sont les serviteurs du Grand Ancien Groth-golka et lui servent d'intermédiaires en acceptant les sacrifices humains et en étant adorés par ses adeptes. Les Pêcheurs vivent dans des cavernes sur la lune et certains sont parfois associés au Grand Ancien lunaire Mnomquah. Comme ils n'ont qu'une seule patte, les Pêcheurs sont maladroits et lents au sol.
Voir ou manipuler une image d'un Pêcheur de l'extérieur ou de leur Grand Ancien, Groth-golka, a des effets malsains sur les humains. Ils ont 75% de chance chaque nuit de faire des terribles cauchemars concernant le Grand Ancien aviaire et ses suppôts. Chaque cauchemar impose un test de Santé Mentale et une perte de 0/1 point de Santé Mentale à chaque fois. Les cauchemars ne s'arrêtent qu'une fois l'artefact détruit, Groth-gotka affronté et vaincu ou une psychanalyse réussie grâce à cinq tests réussis de Psychanalyse en cinq jours consécutifs. Si l'un des tests de Psychanalyse est raté, le patient perd immédiatement 1D2 points de Santé Mentale et le processus doit recommencer à zéro. Même en cas de traitement réussi, être à nouveau exposé à l'artefact a les mêmes effets sur le patient et le traitement doit recommencer.

ATTAQUES : Les Pêcheurs peuvent attaquer avec leur patte unique munie de griffes lorsqu'ils sont en vol. Ils peuvent griffer leur victime ou s'en saisir pour l'écraser au tour suivant. Ils peuvent aussi mordre chaque tour avec leur bec aux crocs acérés.

PÊCHEURS DE L'EXTÉRIEUR,
serviteurs de Groth-golka

carac.	Moy.	Jet
FOR	125	(3D6+15)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	150	(3D6+20)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 21
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 3/35 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 2D6; Griffes 35%, dégâts : griffure 1D6 ou attrape et écrase 1D6+Impact.
Armure : 9 points d'écailles épaisses.
Sorts : Aucun.
Compétences : Écouter 25%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Pêcheur de l'extérieur.

PETESOUCHI

race inférieure de serviteurs

Les enfants et adolescents Petesouchi semblent parfaitement humains. Tous ne subissent pas le changement. Certains ne sont que partiellement changés et ont une peau légèrement écailleuse, des dents allongées, ou des pattes palmées… Leur forme mature finale est celle d'un crocodile énorme doté d'une intelligence humaine.

Marion Anderson, *The Cairo Guidebook*

Les Petesouchi sont aussi appelés hommes-crocodiles. Un peu comme les Profonds, les Petesouchi subissent une métamorphose qui commence à l'adolescence et change lentement et douloureusement chaque aspect de leur corps. Cependant, contrairement aux Profonds, leur forme mature finale est celle d'un énorme crocodile doté d'une intelligence humaine. Incapable de communiquer avec d'autres humains ou avec leurs propres enfants, ils demeurent dans la même région mais sont à jamais séparés de leur famille.

Les enfants et adolescents Petesouchi semblent parfaitement humains. Tous ne subissent pas le changement. Certains ne sont que partiellement changés et ont une peau légèrement écailleuse, des dents allongées, ou des pattes palmées. Les Petesouchi se marient très jeunes, aux premiers signes de la puberté, et ont des enfants avant le commencement des changements.

Les Petesouchi adultes sont passés maîtres dans l'art de renverser les bateaux des imprudents afin de les dévorer alors qu'ils hurlent et se débattent.

Les Petesouchi sont les serviteurs du Grand Ancien Sebek. Ils vivent dans des rivières et dans tous les lieux où il est normalement possible de trouver des crocodiles.

PETESOUCHI,
hommes-crocodiles

carac.	Moy.	Jet
FOR	145	(5D6+12)x5
CON	110	(4D6+8)x5
TAI	145	(4D6+15)x5
DEX	40	(2D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7 / 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 60%, dégâts : 1D10+Impact; Roulade 60%, dégâts : 1D10+4+Impact.
Armure : 6 points de peau.
Sorts : Les Petesouchi ayant un POU de 70 ou plus connaissent 1D4 sorts.
Compétences : Discrétion 40%, Glisser sans bruit dans l'eau 80%, Renverser une embarcation 70%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Petesouchi adulte; 0/1D6 points de Santé Mentale pour voir un Petesouchi se transformer ou un Petesouchi partiellement transformé.

ATTAQUES : Un Petesouchi attaque en mordant avec ses mâchoires imposantes. La morsure d'un Petesouchi adulte dont la transformation est achevée est suffisamment puissante pour couper un humain adulte en deux. La morsure des plus jeunes, encore humains, est bien moins dangereuse.

Un Petesouchi peut aussi recourir à l'attaque classique du crocodile et donc mordre sa victime avant de rouler sur lui-même, écrasant sa victime en plus de la dévorer.

PEUPLE PORCIN

race inférieure indépendante

Il avait une bouche et une mâchoire grotesques, mais humaines, bien que sans menton. Le nez se terminait en un groin. C'était cela, ainsi que les petits yeux et les oreilles étranges, qui lui donnaient un air à ce point porcin. Il n'avait que peu de front et tout le visage était d'une couleur blanche étonnante. La bouche ne cessait de parler et émit une fois un grognement à moitié porcin. Je pense que c'étaient les yeux qui attiraient le retard, ils semblaient briller parfois d'une intelligente humaine… Il semble se porter seul, deux mains griffues posées sur le rebord de la fenêtre. Ces griffes, contrairement au visage, étaient d'une couleur brun argile et ressemblaient étrangement à des mains humaines puisqu'elles avaient quatre doigts et un pouce, bien que palmés jusqu'à la première phalange, comme celle d'un canard. Il avait aussi des ongles, mais si longs et robustes qu'ils ressemblaient plus aux serres d'un aigle qu'à n'importe quoi d'autre.

William Hope Hodgson, *The House on the Borderland*

Le Peuple Porcin est une race dégénérée d'habitants des sous-sols. Ils marchent parfois debout sur leurs deux pattes arrière munies de sabots, parfois à quatre pattes. Ce sont des horreurs porcines ayant la peau pâle comme celle d'un mort, des groins et des oreilles de cochon. Certains ont de grandes défenses incurvées, probablement les mâles les plus vieux. Le Peuple Porcin semble être



particulièrement attiré par certaines régions instables sur le point de vue du temps qui passe ou de l'espace. Ils sentent la présence d'irrégularités temporelles ou spatiales, y compris les Portails. Ils se rencontrent généralement en meutes et combattent férocement, jusqu'à la mort. Ils peuvent être rencontrés dans le monde éveillé ou dans les Terres oniriques.

ATTAQUES : Le Peuple Porcin peut attaquer avec leurs griffes ou en mordant ou en éventrant avec leurs défenses (pour ceux qui en ont).

PEUPLE PORCIN,
horreurs souterraines

carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(2D6+8)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7 / 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 25%, dégâts : 1D4; Éventrer d'un coup de défense 20%, dégâts 1D8+Impact.
Armure : Aucune.
Sorts : Normalement, aucun. Cependant, un membre du Peuple Porcin ayant une INT de 85 ou plus pourrait connaître 1D4 sorts. Généralement, les sorts ont rapport avec Yog-Sothoth, Daoloth, Chaugnar Faugn et toutes les horreurs liées au temps ou à l'espace.
Compétences : Écouter 60%, Pister 65%, Sauter 90% Sentir 80%, Sentir les anomalies spatiales ou temporelles, voire les Portails 70%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un membre du Peuple Porcin.

PEUPLE RAT

race inférieure indépendante

Car sur chaque mur de la chambre se trouvaient, émettant des sons maladifs, des vagues de rats affamés et gigantesques.
H.P. Lovecraft, *The Rats in the Walls*

Le Peuple Rat est composé de petits humanoïdes poilus. Leur fourrure est grise et mal entretenue, leurs dents sont pourries et ils ont des voix aigües. Ce sont des hybrides de rats qui marchent parfois debout comme les hommes et parfois à quatre pattes comme les rats.
Le Peuple Rat a été humain autrefois, mais suite à des pratiques maléfiques et à une certaine consanguinité, ils ont dégénérés jusqu'à devenir quasiment des animaux. Ils vivent dans des tanières humides sous des vieux bâtiments ou dans les égouts. Ils se trouvent souvent en compagnie des Goules. La famille des bouchers de Boston fait partie de ces groupes dégénérés par consanguinité et par leur culte des pouvoirs du Mythe (Y'golonac, dans ce cas précis).

PEUPLE RAT,
créatures des tanières

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	35	(2D6)x5
TAI	35	(2D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

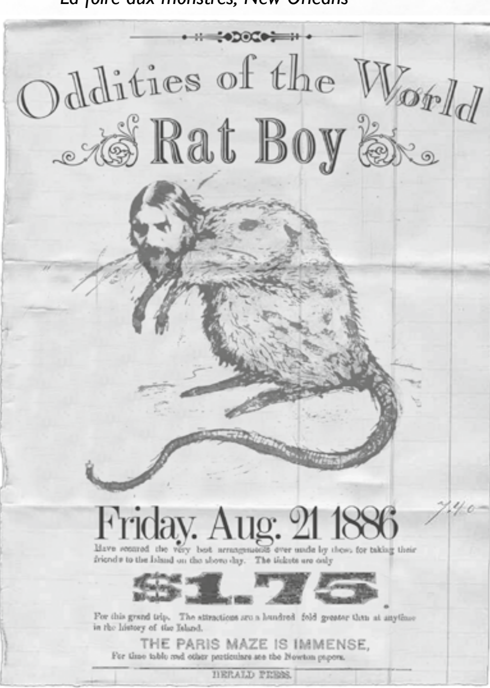
Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10
Attaques par round : 2 (griffes) 1 (morsure)
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D3 + maladie potentielle (voir ci-dessus); Griffes 25%, dégâts : 1D3.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 40%, Écouter 50%, Traquer à l'odorat 35%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un membre du Peuple Rat.

ATTAQUES : Le Peuple Rat peut attaquer avec deux griffes ou une seule morsure par tour. Si une morsure est réussie, la créature s'agrippe à sa victime et continue de mordre, réussissant automatiquement sa morsure à chaque tour par la suite, jusqu'à ce que sa victime meure. Pendant qu'elle s'agrippe, le rat et sa victime ont tous deux un dé bonus pour se frapper entre eux, mais une autre personne qui tenterait de frapper le rat devrait réussir un test de Dextérité avant chaque coup de peur d'atteindre la victime à la place. Les dégâts infligés par la morsure d'un tel rat ne peuvent être guéris naturellement : c'est un PV permanent qui a été perdu par morsure.
Un investigateur mordu peut contracter une maladie. Pour le savoir, soustrayez la Constitution de l'investigateur mordu de 100. Le résultat est le pourcentage de chance que l'investigateur soit malade (consultez l'encart La morsure d'un rat, ci-dessus).

LA MORSURE D'UN RAT

Un investigateur mordu pourrait attraper une maladie. Pour le savoir, soustrayez la Constitution de l'investigateur mordu de 100. Le résultat est le pourcentage de chance que l'investigateur a de tomber malade suite à une morsure de rat.
Par exemple, Harvey Walters, a une Consitution de 70. 100 - 70 = 30. Harvey a donc 30% de chance de contracter une maladie suite à une morsure d'homme-rat. Un investigateur infecté devient fiévreux en 1D6 heures puis tombe suffisamment malade pour garder le lit en 5D6 heures supplémentaires. Un test réussi de Médecine permet de soigner l'investigateur malade et il ne souffrira que d'une perte de temps puisqu'il devra rester au lit pendant 1D3 jours. S'il n'est pas traité, l'investigateur perd 1D2x5 CON et 1D2 PV par jour pendant 1D3 jours. Par la suite, un test réussi de Médecine est nécessaire pour reprendre chaque point de CON et PV perdus. L'investigateur peut également garder le lit et regagner ses points de CON et PV perdus à raison par un de chaque par semaine passée au lit à se reposer.

1866 PROSPECTUS
La foire aux monstres, New Orleans



PEUPLE REPTILE

race inférieure indépendante

Cela ressemblait plus à un lézard, avec un front proéminent et une corne, sans nez, mais avec la mâchoire d'un crocodile.
Keith Herber, *Keeper's Compendium*

Cette race de quadrupèdes est antérieure à l'apparition de l'homme et est censée avoir prospéré environ à la même époque que le Second Empire des Hommes Serpents. Ils vénèrent Yig, mais pas uniquement, et utilisent une langue similaire à la langue Aklo des Hommes Serpents. Comme le Peuple Serpent, le Peuple Reptile a livré des guerres contre l'humanité, y compris contre les hommes ayant construit Irem toute proche.

PEUPLE REPTILE,
ennemis reptiliens de l'homme

carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	70	(4D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	70	(4D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D6+Impact; Massue 40%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : 4 points de peau.
Sorts : Normalement, aucun.
Compétences : Discrétion 50%, Écouter 35%, Sentir 50%, Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un membre du Peuple Reptile.

Bien que morts et disparus depuis des centaines de milliers d'années, le Peuple Reptile est soigneusement conservé et il pourrait être possible de les ramener par des moyens magiques ou scientifiques. Cela pourrait être fait par des humains curieux ou par un Homme Serpent maléfique qui chercherait des alliés parmi les reptiles. C'est à ces étranges créatures qu'al-Hazred a pour la première fois appliqué l'étrange premier couplet du Necronomicon : « Ce qui n'est pas mort peut reposer éternellement, et au bout d'une étrange éternité, même la mort peut mourir ».
Peut-être même que la race reviendra à la vie par elle-même dans le futur « lorsque les étoiles seront propices ».

PEUPLE SERPENT

race inférieure indépendante

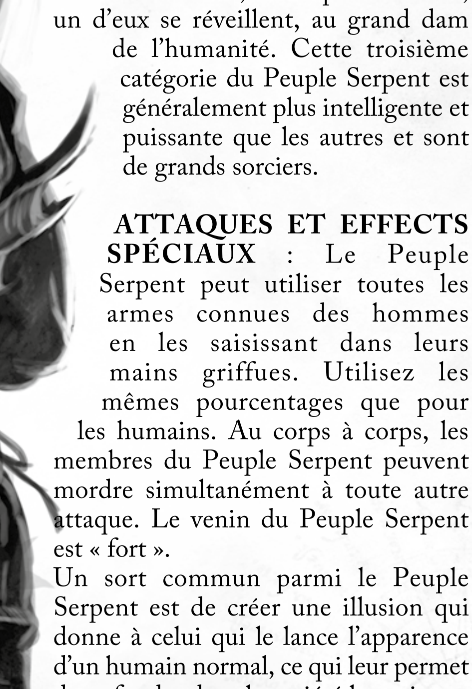
Ils marchaient de manière agile et sinueuse, dressés sur leurs membres pré-mammifères, leur corps bigarré et glabre se pliant avec une étonnante souplesse. Ils émettaient un fort sifflement en se déplaçant.

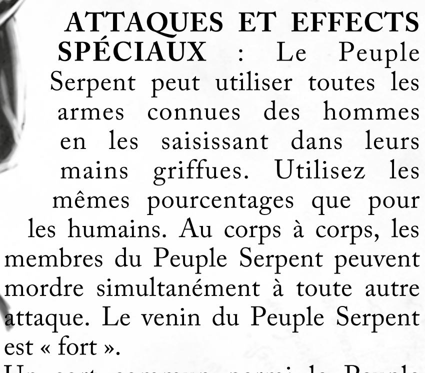
Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Ils ressemblent à des serpents debout, avec une tête ophidienne et des écailles, mais avec deux bras et deux jambes. Ils ont une queue et, les grands jours, portent une robe. Yig est le plus grand dieu du Peuple Serpent, car il est le père de tous les serpents. Quelques blasphémateurs avaient plutôt choisi de prier Tsathoggua dans les temps anciens, mais ils ont tous été détruits par un dieu revanchard voilà des millions d'années.

Le premier royaume du Peuple Serpent, Valusia, était prospère avant même que les dinosaures arrivent sur Terre, voilà 275 millions d'années. Ils ont bâti des villes de basalte noir et ont combattu lors de guerres, avant même l'ère Permienne. Ils étaient alors de grands sorciers et scientifiques et dévouaient une grande partie de leur énergie à l'invocation de démons terribles ou à la préparation de poisons puissants. Avec l'arrivée des dinosaures voilà 275 millions d'années, leur premier royaume est tombé, et le Peuple Serpent a dû se retirer dans des forteresses souterraines, dont la plus grande était Yoth. À cette époque, le Peuple Serpent comprenait de grands scientifiques, capables de manipuler la vie elle-même.
À l'époque préhistorique, le Peuple Serpent a bâti son deuxième royaume au centre du continent de Thur. Cet empire s'est effondré encore plus vite que le premier, vaincu cette fois par les humains qui ont pris les terres. Une fois de plus, le Peuple Serpent s'est retiré devant les hordes humaines, jusqu'à ce que leur dernière citadelle, Yanyoga, soit détruite en 10 000 avant Jésus-Christ.
Quelques sorciers ont pu survivre. Certains membres vénérables du Peuple Serpent vivent dans les royaumes étranges des Terres oniriques où ils accomplissent des expériences bizarres. Des colonies réduites de membres dégénérés du Peuple Serpent ont également survécu. Ces colonies réduites peuvent assurément abriter un membre parfaitement sain et apte, qui a encore les faveurs de Yig. Les membres dégénérés du Peuple Serpent auront probablement des caractéristiques amoindries d'un tiers. En plus, certains membres du Peuple Serpent sont en hibernation et se reposent depuis des milliers d'années, voire plus. Parfois, un d'eux se réveillent, au grand dam de l'humanité. Cette troisième catégorie du Peuple Serpent est généralement plus intelligente et puissante que les autres et sont de grands sorciers.

ATTAQUES ET EFFECTS SPÉCIAUX : Le Peuple Serpent peut utiliser toutes les armes connues des hommes en les saisissant dans leurs mains griffues. Utilisez les mêmes pourcentages que pour les humains. Au corps à corps, les membres du Peuple Serpent peuvent mordre simultanément à toute autre attaque. Le venin du Peuple Serpent est « fort ».
Un sort commun parmi le Peuple Serpent est de créer une illusion qui donne à celui qui le lance l'apparence d'un humain normal, ce qui leur permet de se fondre dans la société humaine.





Le Peuple Serpent se nourrit comme tous les serpents, en avalant entière leur proie. Tous peuvent avaler une proie d'une TAI égale à la leur. Une fois nourri, le serpent tombe dans un profond sommeil qui dure un jour par 5 points de TAI de la victime. Le Peuple Serpent n'a besoin de manger qu'une fois tous les quelques mois.

PEUPLE SERPENT,
atavisme complet

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	55	(3D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 35%, dégâts : 1D8 + poison (voir ci-dessus).
Armure : 1 point d'écailles.
Sorts : Chaque membre du Peuple Serpent connaît au moins 2D6 sorts appropriés. Les formes dégénérées pourraient ne pas connaître de magie.
Compétences : Écouter 35%, Trouver Objet Caché 35% + 10% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un membre du Peuple Serpent.

PLANTES INFERNALES

race inférieure de serviteurs

Quelques secondes plus tard, la graine d'Haon-Dor fait effet alors que le dos [de la victime] s'ouvre et qu'une masse grouillante et couverte de gelée sort de son corps. Une plante énorme, munie d'yeux proéminents et de bouches sans lèvres, mais avec des dents, sort du cadavre et commence à étendre ses branches et racines dans tout le temple.

Doug Lyons, *The Pits of Bendal-Dolum*

Les graines des Plantes infernales sont généralement portées dans des corps hôtes vivants, plantés là par de puissants sorciers ou par des êtres du Mythe. Ces graines extraterrestres peuvent germer lorsque le corps hôte est tué, lors d'une phase de la lune ou de la marée, lorsqu'une incantation spéciale est chantée, etc. Chaque graine est plantée dans des circonstances différentes et spéciales. L'être qui insère la graine dans le corps hôte détermine où, quand ou comment la graine germera. Les graines de Plantes infernales peuvent être implantées physiquement dans les corps hôtes, par des moyens mystérieux et étranges ou par des rituels ou sorts inconnus. L'hôte ne sait généralement pas qu'il porte une graine d'une Plante infernale.

Lorsque la graine de la Plante infernale germe, elle déchire le corps de son hôte et surgit sous la forme d'une masse grouillante et gélatineuse. L'hôte est tué instantanément alors que la plante déchiquette son corps. Les racines de la Plante infernale s'enfoncent dans le sol, à l'endroit où le corps de l'hôte tombe et ne peut pas se déplacer.

L'entité qui plante la graine peut donner à la Plante la connaissance de certains sorts, qu'elle pourra alors utiliser. Sinon, les Plantes infernales ne peuvent pas apprendre ou utiliser de sorts.

Les rayons X permettent de détecter les graines de Plante infernale dans l'hôte, et une chirurgie peut permettre de les enlever, ou les faire germer, au choix du gardien.

PLANTES INFERNALES,
créatures nés des pires cauchemars

carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(4D6+6)x5
CON	250	(3D6 x 25)
TAI	varie et croît	varie et croît
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	35	(3D4)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 30 + 2D6 de croissance/tour
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 0
Attaques par round : spécial
Armes : Tentacule 80%, dégâts : 1D6 + drain de 5 points de FOR par tour subséquent.
Armure : Aucune, mais les réussites spéciales infligent des dégâts minimaux. La Plante infernale est non inflammable, mais le feu lui cause des dégâts normaux.
Sorts : Les Plantes infernales ne peuvent connaître des sorts que si elles les ont déjà lors de l'implantation de la graine.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Plante infernale.

POLYPES VOLANTS

race supérieure indépendante

Une race antique d'horribles entités mi-polypes et totalement étranges. Elles n'étaient qu'à moitié matérielles et avaient le pouvoir de voler, alors même qu'elles n'avaient pas d'ailes… Elles semblent avoir une monstrueuse plasticité et devenir invisibles de temps à autre… Elles émettent d'étranges sifflements et laissent des empreintes de pas colossales, composées de cinq marques circulaires d'orteils.

H.P. Lovecraft, *The Shadow out of Time*

Cette espèce sans nom est venue sur Terre depuis l'espace en envahisseurs voilà environ sept cent cinquante millions d'années. Elle a construit des villes en basalte aux hautes tours dépourvues de fenêtres et vivait aussi sur trois autres planètes du système solaire. Sur Terre, elle a livré des guerres et a finalement été obligée de se réfugier sous Terre, vaincue par la grande race d'Yith. Mais, vers la fin du crétacé (il y a environ cinquante millions d'années), elle est sortie de ses refuges souterrains et a exterminé cette grande race.

Les Polypes vivent encore dans leurs cavernes et semblent s'en satisfaire, annihilant les rares êtres qui choisissent de croiser leur chemin. Les entrées de leurs habitations sont souvent au plus profonds de ruines antiques, dans des puits profonds scellés de pierres. À l'intérieur de ces puits, des Polypes vivent encore, ses combattants extraterrestres et féroces connaissant de multiples attaques. Ils ont le pouvoir de contrôler les grands vents. Chaque habileté d'un Polype vis-à-vis du vent lui coûte un point de magie par tour d'utilisation.

ATTAQUE DE VENT VIOLENT : Le coup de vent a une portée de base de vingt mètres et un diamètre de dix mètres émanant du polype. Les dégâts sont égaux à l'Impact du Polype. La portée peut être étendue, mais perd 1D6 de dégâts par tranche de vingt mètres supplémentaires. Ainsi, une cible à 39 mètres encaisserait 4D6 alors qu'une autre à 41 mètres n'encaisserait que 3D6 de dégâts. Les victimes de ce vent voient littéralement leur peau arrachée de leurs os alors que leur peau se déshydrate et souffre des brûlures du vent. Elles sont également repoussées en arrière d'un nombre de mètres égal au nombre de Points de Vie perdus.






LA TEMPÊTE DU SIÈCLE
Photos d'une tempête catastrophique, Cologne, 1912 (Historisches Fotoarchiv Georg Weise, Université de Tübingen, Allemagne)

ATTAQUE PARALYSANTE : Elle sert à capturer une proie et demeure un mystère. Dans ce cas, l'attaque de vent violent à une portée de mille mètres et peut souffler sans discontinuer malgré les obstacles ou le long d'un couloir de vent. Bien que le vent émane du Polype, il a un effet de succion sur la cible, la ralentissant et obligeant le joueur à faire un test de FOR ordinaire. Si le Polype l'emporte, la victime ne peut pas bouger pendant ce tour. Si la victime l'emporte, elle peut se déplacer normalement. À une distance de deux cents mètres ou moins, la cible doit réussir un test majeur.. Le Polype volant peut se déplacer à sa pleine vitesse tout en utilisant cette attaque, de sorte qu'il peut chasser sa proie tout en la ralentissant.

Cette technique peut être utilisée sur des proies multiples éloignées de moins de trente mètres les unes des autres. Chaque cible supplémentaire à 5% de chance de plus de résister. Le Polype peut choisir de ne pas cibler certaines proies afin d'affecter les autres plus fortement.

ATTAQUE DE TEMPÊTE : Un Polype peut générer une tempête en accord avec ses compagnons. La tempête a une vitesse de 800 mètres par heure par 5 points de POU du Polype qui participe. Il s'agit d'une tempête localisée, qui perd 8 km/h de force par tranche de deux cents mètres parcourue. Un groupe de Polypes peut ainsi générer un ouragan sur une zone de quelques kilomètres carrés. Établissez les dégâts subis par les cibles selon des tests de Pouvoir en commençant par une réussite ordinaire et en augmentant la difficulté jusqu'à requérir une réussite critique. Par tranche de 25 km/h audessus de 100 km/h, la cible perd 1D4 de dégâts par test de Pouvoir manqué.

POLYPES VOLANTS,
terreurs des ténèbres souterraines

carac.	Moy.	Jet
FOR	250	(4D6+36)x5
CON	130	(2D6+18)x5
TAI	250	(4D6+36)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 38
Impact moy. : +5D6 (ne sert que pour les vents violents)
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 8/12 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Tentacules 85%, dégâts : 1D10; Vents violents 70%, dégâts : Impact -1D6 par distance de 20 mètres supplémentaires.
Armure : 4 points, plus l'invisibilité. Les Polypes volants ne subissent que des dégâts minimaux des armes physiques. Les armes enchantées causent des dégâts normaux, de même que la chaleur ou l'électricité.
Sorts : Lancez 1D20. Si le résultat est plus élevé que l'INT/5 du Polype, il ne connaît aucun sort. Sinon, le Polype connaît un nombre de sorts égal au résultat du dé. Le gardien choisira les sorts appropriés.
Compétences : Discrétion 35%, Pister 35%.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Polype volant.

ATTAQUE DE TENTACULE VOLANT : Les Polypes font constamment pousser et dissoudre de nouveaux tentacules dans leur corps. Chaque tour, lancez 2D6 pour déterminer combien de tentacules peuvent attaquer lors du tour. Les dégâts du tentacule sont toujours d'1D10. Comme ces entités sont partiellement immatérielles, les dégâts des tentacules s'appliquent directement aux Points de Vie de la cible, en ignorant les armures. Les blessures prennent la forme d'une brûlure due au vent ou d'un dessèchement des tissus.

INVISIBILITÉ : En dépensant un point de magie par tour, un Polype peut devenir parfaitement invisible. Il est tout de même possible de savoir à peu près où il se trouve grâce au sifflement constant qu'il émet. Toute personne qui tenterait de frapper un Polype invisible doit réussir un test d'Écouter majeur pour savoir où il se trouve et subit un dé de malus pour l'atteindre.

Les Polypes passent constamment de l'état visible à invisible et le POU d'un Polype est donc soustrait du pourcentage de chance d'atteindre un Polype qui ne serait pas parfaitement visible. Lorsqu'il est invisible, il n'attaque pas avec ses tentacules, mais peut utiliser une attaque à base de vent ou lancer des sorts.

PROFONDS

race inférieure de serviteurs

Je pense que leur couleur prédominante était un gris verdâtre, mais leur ventre était blanc. Ils étaient brillants et lisses, mais l'arête de leur dos était écailleuse. Leur forme était vaguement humanoïde, mais leur tête était celle d'un poisson, avec des yeux globuleux qui ne se fermaient jamais. Sur le côté de leur cou se trouvaient des branchies palpitantes, et leurs longues pattes étaient palmées. Ils sautaient de manière irrégulière, parfois sur leurs pattes arrière et parfois à quatre pattes… leur voix rauque… exprimait toutes les émotions sombres dont leur visage manquait.

H.P. Lovecraft, *The Shadow over Innsmouth*

Les Profonds sont une race amphibie qui sert principalement Cthulhu et deux êtres appelés Père Dagon et Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs immuables de la mer, leur vie étrange est d'une froideur magnifique, d'une incroyable cruauté et d'une éternelle longévité. Ils se rassemblent pour se reproduire ou pour vénérer le Grand Cthulhu, mais n'ont pas besoin de contacts comme les humains. Ils forment une race marine, absente des étendues d'eau douce, et ont de nombreuses villes, submergées sous les flots. Les trois principales villes des Profonds sont Y'hanth-lei sur la côte du Massachusetts, près d'Innsmouth, Ahu-Y'hloa sur la côte d'Angleterre, en Cornouailles et G'll-Hoo, en mer du Nord.

PROFONDS,
humanoïdes à branchies

carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	85	(3D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		14
Impact moy. :		+1D4
Carrure moy. :		1
Points de magie moy. :		11
Mouvement :		8 / 10 (nage)
Attaques par round :		1

Armes : Griffes 25%, dégâts : 1D6+ Impact; Lance de chasseur 25%, dégâts : 1D6+ Impact; Filet de pêche 15%, dégâts : pris au piège.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Sorts : À la discrétion du gardien, les Profonds ayant 70 ou plus de POU connaissent au moins 1D4 sorts. Les sorts connus ont toujours un lien avec Cthulhu, Dagon et Hydra, les Larves stellaires de Cthulhu, les Yuggs et les autres horreurs marines.

Compétences : Discrétion dans l'eau 25%, Écouter 30%, Trouver Objet Caché 30%.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Profond.

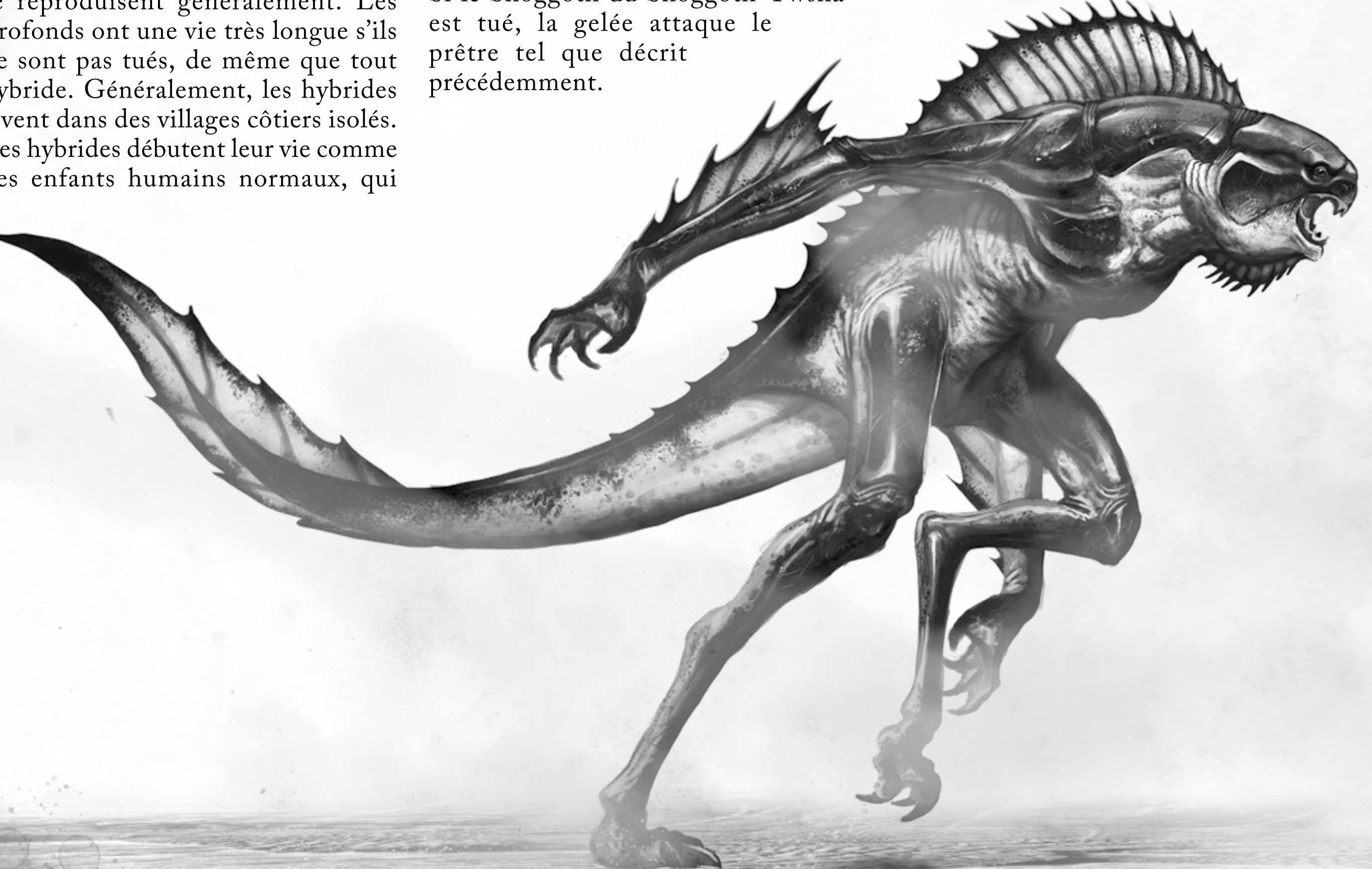
LES PROFONDS HYBRIDES : Certains Profonds interagissent avec les humains. Ils semblent avoir une envie monstrueuse de créer des hybrides humains/Profonds. Cela pourrait trouver une explication dans le cycle reproducteur de ces êtres, desquels on ne sait presque rien. Les Profonds peuvent être vénérés par les humains avec lesquels ils se reproduisent généralement. Les Profonds ont une vie très longue s'ils ne sont pas tués, de même que tout hybride. Généralement, les hybrides vivent dans des villages côtiers isolés. Les hybrides débutent leur vie comme des enfants humains normaux, qui deviendraient de plus en plus laids. Subitement, en quelques mois, l'humain se transforme en Profond. Le changement a généralement lieu à l'âge de 1D20+20 ans, mais certains humains pourraient se transformer plus tôt ou plus tard, voire ne se transformer que partiellement.

SHOGGOTH-TWSHA : Certains prêtres Profonds ont le pouvoir de commander les Shoggoths. De tels Profonds sont désignés Shoggoth-Twsha. Le prêtre tient une gelée grise tremblotante sur chaque griffe et cela lui permet de communiquer télépathiquement avec un Shoggoth et de le contrôler. Chaque demi-heure, le prêtre doit vaincre le POU du Shoggoth avec le sien, à moins que son POU soit d'au moins 50 points supérieur à celui du Shoggoth, auquel cas le succès est automatique et n'a pas besoin d'être testé pour garder le contrôle du monstre.
Le Shoggoth-Twsha contrôle un Shoggoth spécifique, qui obéit à des ordres mentaux simples. Si le test pour contrôler le monstre échoue ou s'il est laissé à lui-même pendant dix minutes ou plus, il est immédiatement libéré de tout contrôle et la gelée tremblotante que le prêtre tient l'attaque, s'enfonçant dans ses bras et causant 1D3 points de dégâts par tour en dévorant les chairs vivantes. La gelée peut être sortie ou brûlée, mais elle tient fermement aux mains du Shoggoth-Twsha et ne peut pas être simplement retirée.
Si le Shoggoth du Shoggoth-Twsha est tué, la gelée attaque le prêtre tel que décrit précédemment. Le meurtre du Shoggoth-Twsha rend le Shoggoth fou contre le meurtrier et la gelée s'active pour dévorer le corps.

Les autres Profonds protègent le Shoggoth-Twsha car il ne peut pas attaquer physiquement. Par contre, il peut utiliser la magie. Généralement, un Shoggoth-Twsha se protège par le biais du Shoggoth qu'il contrôle. La gelée transmet un poison au Shoggoth-Twsha de sorte qu'il n'a jamais besoin de dormir. D'ailleurs, aucun d'eux n'oserait dormir.

Le prêtre et son Shoggoth demeurent ensemble jusqu'à ce qu'eux l'un d'eux soit tué. C'est généralement le Profond qui meurt en premier et qui est dévoré par la gelée.
D'autres espèces peuvent parvenir à contrôler un Shoggoth en utilisant la gelée, mais une fois aux commandes, elles doivent réussir des tests de Pouvoir (96-00 : échec systématique) toutes les semaines pour garder le contrôle et ne pas être dévorées.

ATTAQUES : Les Profonds attaquent généralement de leurs mains griffues ou avec des armes, comme des lances ou des filets.











PROFONDS HYBRIDES

race inférieure de serviteurs

C'était un homme maigre aux épaules voûtées mesurant plus d'un mètre quatre-vingts… Il avait peut-être trente-cinq ans mais les rides profondes de son cou le faisaient paraître plus vieux lorsque l'on n'étudiait pas son visage austère dénué de toute expression. Il avait une tête étroite, des yeux bleus saillants et humides qui ne cillaient jamais, un nez aplati, un menton et un front fuyants et des oreilles étonnamment peu développées. Ses lèvres longues et épaisses et ses joues grises et rugueuses semblaient imberbes à l'exception de rares poils jaunes qui frisaient, en des amas irréguliers. Par endroit, la surface de sa peau semblait irrégulière, comme si elle se desquamait suite à une maladie dermique. Ses mains étaient larges, aux veines apparentes, et avaient une teinte gris bleu inhabituelle. Les doigts étaient étonnamment courts par rapport à la structure d'ensemble et avaient une tendance à se refermer sur une paume énorme… [Il avait] une démarche anormalement chaloupée et ses pieds étaient immenses.

H.P. Lovecraft, *The Shadow over Innsmouth*

Les Profonds hybrides sont le résultat du croisement entre un Profond et un humain. Bien que la plupart de ces croisements naissent sous forme humaine normale, les changements s'installent progressivement au début de l'adolescence. Parvenus à l'âge adulte, la plupart des hybrides ont des difformités visibles. La majorité d'entre eux se retire alors chez eux et s'y enferme. En quelques années, la transformation à l'état de Profond s'achève et ils rejoignent la mer.

Les changements physiques sont accompagnés d'un accroissement des sens et les hybrides sont visités en rêve par les Profonds. Ils ont des visions

PROFONDS HYBRIDES
porteurs de la corruption d'Innsmouth et autres hybrides étranges

Carac.	Hybride type dés/moyenne	Favori de Cthulhu dés/moyenne	Hybride dauphin dés/moyenne	Hybride requin dés/moyenne
FOR	(3D6)x5/55	(6D6)x5/105	(2D6+15)x5/110	(3D6+20)x5/155
CON	(3D6)x5/55	(6D6)x5/105	(3D6+10)x5/100	(3D6+10)x5/100
TAI	(2D6+6)x5/65	(4D6+15)x5/135	(2D6+15)x5/110	(3D6+15)x5/125
DEX	(3D6)x5/55	(3D6)x5/55	(2D6+12)x5/95	(3D6+3)x5/70
POU	(3D6)x5/55	(6D6+6)x5/135	(3D6)x5/55	(3D6)x5/55
APP	(2D6-1)x5/30	1D3 ou N/A/2 ou N/A	N/A/N/A	N/A/N/A
EDU	(2D6)x5/35	N/A/N/A	N/A/N/A	N/A/N/A
PV	11	24	21	22
Mouv	8/8 (nage)	6/10 (nage)	12 (nage)	12 (nage)
Impact	+0	+2D6	+2D6	+2D6
Carrure	0	3	3	3
Griffes (Poing) Corps à corps : bagarre	55%/1D3	65%/1D6+Impact	35%/1D6+Impact	25%/1D6+Impact
Corps à corps : arts martiaux	35%/spécial	45%/spécial	N/A	N/A
Autres armes	% de base	N/A	N/A	N/A
Coup de queue	N/A	N/A	45%/2D6+Impact	50%/2D6+Impact
Morsure	N/A	N/A	N/A	75%/1D8+Impact
Armure	Aucune	1D6	2 points de peau	4 points de peau

Sorts : Les Profonds hybrides et hybrides de dauphins ayant un POU de 70 ou plus peuvent connaître 1D4 sorts. Les sorts sont généralement reliés aux Profonds, à Cthulhu, à Dagon, à Hydra et aux autres entités liées à Cthulhu. Les Favoris et les hybrides de requins ne connaissent généralement pas de sorts.

Compétences : Les Profonds hybrides ont les compétences normales des humains moyens. Les hybrides de dauphins peuvent posséder certaines compétences basées sur l'INT, au choix du gardien. Les Favoris et les hybrides de requins possèdent uniquement les compétences physiques de base, comme Athlétisme ou Se cacher, mais pas de compétences basées sur l'INT ou sur des connaissances.

Perte de Santé mentale : La perte de Santé Mentale pour avoir vu un Profond hybride varie, selon la laideur de la créature. Les pertes moyennes sont de 0/1D4 points de Santé Mentale pour des hybrides plus humains à 0/1D6 ou 1/1D6+1 pour des hybrides particulièrement monstrueux. Voir les Favoris de Cthulhu les plus laids peut coûter jusqu'à 1/1D8 ou 1/1D10 points de Santé Mentale. Voir des hybrides de dauphins ou de requins coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.



Profond



de vastes cités aquatiques peuplées de créatures étranges et apprennent le mode de vie sous la mer. Au cours des derniers stades, les rêves et mutations s'intensifient, jusqu'à ce que l'hybride sombre dans la folie ou subisse la transformation finale qui en fait un Profond. Les Profonds peuvent tenter d'attirer l'hybride dans leur tanière pour superviser les derniers stades de la métamorphose. Environ 10% des hybrides ne complètent pas leur métamorphose et passent le reste de leur vie humaine normale à l'état mi-humain, mi-Profond.

FAVORIS DE CTHULHU : Parfois, des monstruosités hybrides naissent, des créatures au visage tentaculaire, au long corps fin comme une nageoire, ou munies d'ailes de chauve-souris molles et embryonnaires. De tels enfants sont censés avoir été touchés par les rêves du Grand Cthulhu et sont sacrés aux yeux des Profonds. Souffrant souvent de carences mentales, ces mutants sont cachés dans des bâtiments en ruines ou dans des cavernes. Ces monstrueux hybrides sont appelés les Favoris de Cthulhu. Les FOR, CON, TAI et/ou POU des Favoris de Cthulhu peuvent être bien plus élevés que ceux des hybrides communs, bien que l'INT soit généralement bien plus basse. Il n'y a pas d'EDU pour ces créatures et l'APP est soit bien plus basse soit non applicable.

LES AUTRES HYBRIDES : Les Profonds peuvent aussi se reproduire avec des dauphins et des requins, donnant naissance à d'étranges hybrides mi-poissons. Les hybrides Profonds/dauphins sont souvent moins agressifs et plus intelligents alors que les hybrides Profonds/requins sont des assassins sauvages et assoiffés de sang. Les deux espèces peuvent attaquer avec leurs nageoires griffues ou frapper avec leur queue. Les hybrides requins mordent férocement. Ces derniers peuvent être bien plus imposants que ceux qui sont décrits ici, selon l'espèce de requins qui leur a donné naissance. Ces hybrides sont très rares.



RAMPANTS

race inférieure de serviteurs

Les cavernes les plus profondes ne sont pas faites pour être admirées, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Que soient maudites les terres où les morts vivent à nouveau dans des corps étranges et à l'esprit maléfique dénué de tête. Ibn Schacabao a sagement énoncé qu'heureuse sera la ville où tous les sorciers seront cendres la nuit. Car ce sont d'anciennes légendes que les âmes des démons ne sont pas faits de chair argileuse, mais qu'elles grossissent et instruisent les vers qui les rongent, jusqu'à ce que naisse une vie tortueuse de la corruption et que les mornes charognards terrestres doués pour la mettre en colère deviennent des monstres qui l'habitent et lui nuisent. De grands trous sont creusés en secret là où les pores de la terre devraient suffire et les choses qui n'ont pas appris à marcher devraient ramper.

H.P. Lovecraft, *The Festival*

Un Rampant est composé de milliers de vers. Chaque ver individuel est vivant et se déplace constamment, bien que le tout ait généralement la forme d'un être humain. Comme les Rampants ont un corps mou et résistant, les armes normales ne leur causent que des dégâts minimaux. Les armes ne provoquent qu'un point de dégâts en touchant un Rampant, sauf la chevrotine qui leur cause des dégâts minimaux.
Les Rampants ne peuvent pas parler, mais peuvent écrire des messages. Il ne leur est pas nécessaire d'utiliser des mots pour lancer des sorts ou communiquer avec leurs maîtres. Les Rampants vénèrent Cthulhu ou Ythogtha et certains ont des affinités avec les Xothans. Ils sont aussi associés à Tulzscha et Hastur. Ils vivent dans le monde éveillé comme dans les Terres oniriques.

ATTAQUES : Les Rampants doivent utiliser des armes car ils n'ont aucune attaque naturelle.

RAMPANTS,
êtres grouillants

carac.	Moy.	Jet
FOR	30	(1D8+2)x5
CON	70	(4D6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	100	(4D6+6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Divers en %, dégâts selon l'arme utilisée.
Armure : Aucune, cependant comme les Rampants ont un corps mou et résistant, les armes normales ne causent qu'un point de dégât, sauf le chevrotine (dégâts minimaux).
Sorts : Les Rampants connaissent tous 1D10 sorts.
Compétences : Discrétion 60%.
Perte de Santé mentale : 2/2D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Rampant.



SARGASSE SOMBRE

race supérieure de serviteurs

Cela semble n'être rien d'autre qu'une immense masse d'algues flottantes, mais cachée en son sein se trouve des tentacules noirs noueux et près de son centre, une bouche aux dents acérées qui dévore ce qu'elle peut attraper. L'animal empeste la végétation pourrissante.

Justin Schmid, *The Bermuda Triangle*

SARGASSE SOMBRE,
Sombre rejeton marin de Shub-Niggurath

carac.	Moy.	Jet
FOR	220	(4D6+30)x5
CON	195	(6D6+18)x5
TAI	425	(10D6+50)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 62
Impact moy. : +7D6
Carrure moy. : 8
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 8
Attaques par round : une centaine de tentacules, vingt personnes maximum attaquées
Armes : Tentacules 90%, dégâts = Impact ou victime attrapée. Morsure automatique lorsque la victime a été attrapée, drain d'1D3x5 FOR par tour. Écraser un bateau 80%, dégâts = Impact.
Armure : Les attaques par armes à feu ne causent qu'un point de dégâts, sauf les armes d'épaule qui ne causent que des dommages minimaux.
Sorts : Une Sargasse sombre connaît un nombre de sorts égal à 10% de son INT (arrondir supérieur).
Compétences : Se camoufler 90%.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu une Sargasse sombre.

Une Sargasse sombre est en fait un Sombre rejeton de Shub-Niggurath qui a choisi de vivre dans l'eau. Pour un observateur inconscient, une Sargasse sombre ne ressemble à rien d'autre qu'à une énorme masse d'algues noires pourrissantes. Les Sargasses sombres sont incroyablement grandes, mais également exceptionnellement rares.

ATTAQUES : Une Sargasse sombre a plus d'une centaine de tentacules qu'elle peut utiliser pour saisir ou blesser ses victimes. Toute personne se trouvant prise dans l'algue se trouve à portée de ses attaques. La Sargasse sombre peut attaquer jusqu'à vingt personnes différentes par tour. En 1D6 tours, la victime saisie est attirée vers le centre de la créature puis drainée d'1D3x5 FOR par tour jusqu'à sa mort. Pour

s'échapper, il faut réussir un test de FOR extrême. Les amis de la victime peuvent l'aider à se libérer. Une Sargasse sombre peut également écraser un bateau dans sa masse en entourant des bateaux de moins de deux cents tonneaux.

S'GLHUO, HABITANTS DE

race inférieure indépendante

Ce n'était pas humain. C'était trop mince et trop grand, avec des yeux énormes et sans pupille et une peau couverte de petites écailles bleues. Les doigts étaient dénués d'os.

Ramsey Campbell, *The Plain of Sound*

Dans le Golfe de S'glhuo, dans un univers distant et étrange, tous les mondes et leurs habitants sont composés de sons. Ces entités étranges peuvent ressembler à des créatures vaguement reptiliennes aux yeux des humains, bien qu'elles ne soient en fait rien d'autre que des sons vivants et intelligents.

Les Habitants de S'glhuo ont la capacité de projeter mentalement des messages au-delà de distances incroyables. Les humains reçoivent ces messages sous la forme de rêves. Cependant, ces créatures soniques sont incapables de voyager au-delà de leur univers sans l'aide d'un « traducteur », un engin spécial qui doit être activé sur le monde qu'elles visitent. Le neuvième volume des *Révélations de Glaaki* contient les plans pour construire un tel engin de traduction. Ceux qui reçoivent les messages des Habitants de S'glhuo sont guidés vers ces plans et ont instructions de construire l'engin.

Les étranges Habitants de S'glhuo vénèrent le Dieu Extérieur Tru'nembra, une entité qui est, comme eux, composée de sons. Tru'nembra pourrait vivre ou être né dans le Golfe de S'glhuo.

Le nombre de PV des Habitants de S'glhuo est égal à leur POU/5.

ATTAQUES DE SONS : Ces entités attaquent par des salves de sons qui ignorent la plupart des armures. De telles attaques ne peuvent pas être esquivées.

SHAGGAI

race inférieure indépendante

Ces expériences sont à ce point détestées des Shaggai que les détails n'ont jamais été écrits, mais il semble que les deux espèces se soient reproduites ensemble. Ce qui en a résulté sont des êtres qui vivent leur enfance sous la forme d'une espèce et qui, arrivés à l'âge adulte, se métamorphosent en membres de l'autre espèce. Avant que les dirigeants ne réalisent ce qui arrivait, des milliers de cellules de la pyramide étaient fécondées de cellules mixtes. Lors de leur éclosion, ces êtres ressemblaient à des humains et, à leur douzième année, ils se changeaient en des Shaggai anormalement gros. Leur reproduction se faisait comme pour les Shaggai. Seules certaines femelles pouvaient se reproduire. Deux femelles étaient choisies dans la ruche et avaient les secrétions leur permettant d'assurer la continuité de l'espèce. Les deux femelles commençaient leur vie sous la forme d'enfants humains. Lors de leur métamorphose, elles se changeaient en Shaggai, mais bien plus grosses, plus fortes et plus intelligentes que les autres membres de la race. Ces deux femelles combattaient à mort pour obtenir le contrôle de la ruche. Souvent, la plus forte se transformait en premier et prenait le dessus sur son adversaire.

Diane Sammarco, *The Queen*

Les Shaggai sont une race hybride, mi-humaine, mi-Shan. Ils éclosent dans des cellules, semblables à des œufs de vers, sous la forme de bébés humains et se développent et grandissent comme des humains jusqu'à la puberté. Ils deviennent alors d'énormes créatures semblables à des insectes. Sous leur forme Shaggai, ils ont la taille d'adolescents humains. Ils ont des yeux à facettes, perdent leur nez et leurs oreilles. Leurs lèvres et dents se transforment en une trompe courte. Les membres des Shaggai sont raides et ont de multiples articulations. Leur peau est iridescente et dure comme celle des insectes et de grandes ailes sortent de leur dos.

Souvent, les Shaggai sous forme humaine ne connaissent pas leur véritable origine. Au cours de leur enfance, ils rêvent de mondes et de créatures étranges. Alors que l'adolescence approche, les rêves deviennent plus horribles et provoquent une perte de Santé Mentale. Les enfants mâles deviennent souvent agressifs et destructeurs alors que les femelles étudient énormément (devenant des rats de bibliothèque). Lors de la métamorphose, les enfants hybrides perdent toute leur Santé Mentale et s'isolent spontanément pour se transformer. Une fois la métamorphose complétée, les Shaggai cherchent leurs pairs.

Les Shaggai ne possèdent aucune des capacités spéciales de leurs ancêtres Shan. Ils ne peuvent pas devenir

HABITANTS DE S'GLHUO, sons vivants

carac.	Forme de sons vivants jet/moyenne	Forme reptilienne jet/moyenne
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	N/A	(3D6+6)x5/85
DEX	(2D10+10)x5/105	(2D10+10)x5/105
INT	(3D6+10)x5/100	(3D6+10)x5/100
POU	(3D10+10)x5/130	(3D10+10)x5/130
Points de vie moy. :	27	27
Impact moy. :	N/A	N/A
Carrure moy. :	N/A	N/A
Points de magie moy. :	N/A	N/A
Mouvement :	40	18
Attaques par round :	1	

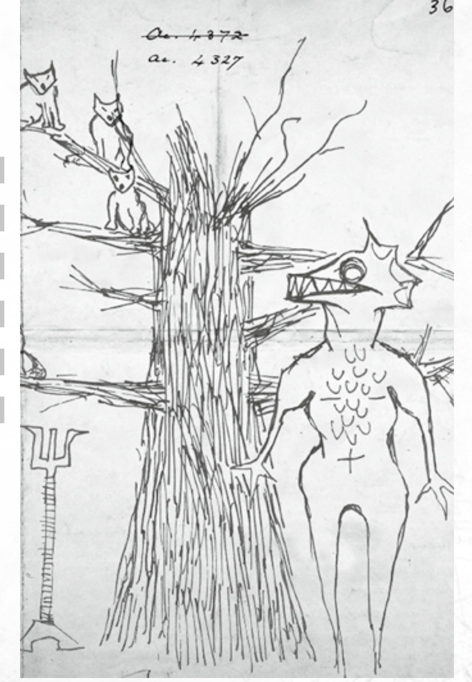
Armes : Attaque de sons 25%, dégâts : 1D6.

Armure : Aucune. Cependant, comme ce sont des sons vivants, ces créatures sont immunisées contre tous les dégâts physiques. Certains sorts qui affectent l'INT ou le POU les blessent normalement, de même que les sons particulièrement discordants, qui leur sont particulièrement pénibles.

Sorts : Normalement, aucun.

Perte de Santé mentale : 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir entendu un Habitant de S'glhuo; 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu leur forme écailleuse.

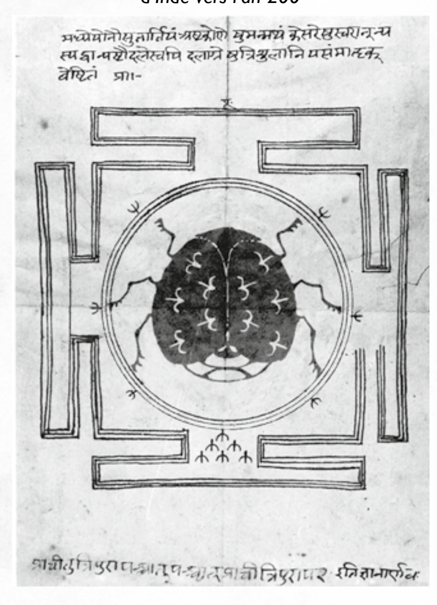
DESSIN D'UN PATIENT
des dossiers du Dr Roulac, Montpellier, France



immatériels, ne peuvent pas lire les pensées des autres ou en provoquer, et n'ont aucune affinité particulière envers Azathoth. Ils survivent en grande partie grâce à la photosynthèse des Shan et grâce aussi à l'ingestion de nourriture solide.

LES REINES : Chaque ruche contient deux reines potentielles. Lors de leur métamorphose, les reines se battent à mort pour avoir la suprématie sur le reste de la ruche. La survivante obtient une domination et un contrôle absolus sur ses pairs. Les reines Shaggai sont plus fortes et plus intelligentes que le reste de leur race, bien que généralement plus petites. Leurs caractéristiques sont indiquées entre parenthèses.

YANTRA VÉDIQUE
d'Inde vers l'an 200



ATTAQUES : Les Shaggai peuvent attaquer avec leurs deux mains griffues à chaque tour. Lorsqu'ils volent, ils peuvent attaquer avec leurs quatre pattes griffues. Cependant, leur attaque la plus terrifiante est celle de leur trompe. Lors d'une attaque réussie, un Shaggai frappe sa victime de sa langue et crache un acide caustique. L'acide commence instantanément à dissoudre les tissus vivants, que le Shaggai aspire ensuite. Une telle attaque fait baisser l'APP de la victime du montant des dégâts causés. L'acide continue de faire des dégâts jusqu'à être lavé, même si la langue du Shaggai n'est plus sur la victime ou si la créature a été tuée. Bien que les PV perdus puissent être regagnés, ce n'est pas le cas de l'APP. Le crachat acide d'un Shaggai ronge également la plupart des autres matériaux, mais à des vitesses différentes : soustrayez, le cas échéant, l'armure aux dégâts de la substance. Une fois l'armure réduite à zéro, l'acide est passé à travers le matériau.

SHAGGAI, INSECTES DE

race inférieure indépendante

Même s'ils volaient très vite, je voyais, grâce à mes perceptions accrues par la terreur, plus de détails que je ne l'aurais voulu. Ces yeux énormes sans paupière qui me regardaient avec haine, les tentacules joints qui semblaient se nouer au-dessus de leur tête en un rythme cosmique, les dix jambes, couvertes de tentacules noirs et brillants et pliées sous le ventre pâle, les ailes semi-circulaires ondulées couvertes d'écailles triangulaires, tout cela ne parvenait pas à rendre justice à l'horreur qui me déchirait l'âme alors que la forme s'approchait de moi. Je vis les trois bouches luisantes de la chose, puis elle fut sur moi.

Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

BABYLON'S BURNING

En anglais, par Josiah Smith, 1967. Josiah Smith était actif dans la contre-culture anglaise à Londres dans les années 1960. C'était un poète et musicien influent, ainsi qu'un ardent défenseur des drogues hallucinogènes et du « sexe expérimental ». Au milieu des années 1960, une série de crimes sexuels violents et de meurtres commis à Londres ont permis de remonter jusqu'à lui. Lorsqu'il a été emprisonné, il a écrit un journal intitulé Babylon's Burning regroupant des poèmes, des paroles de chansons, des fragments de rêves incompréhensibles, des descriptions sexuelles graphiques et étranges et des prophéties faites par lui. Josiah Smith est mort mystérieusement, seul dans sa cellule, en 1967. En réalité, Smith était possédé par un Insecte de Shaggai depuis un voyage fait en 1963 dans la Vallée de la Severn. La créature extraterrestre était la source de ses habitudes mentalement et socialement dérangeantes et a fini par causer sa mort. Babylon's Burning décrit en détail les Insectes de Shaggai et leurs passe-temps dégénérés, sans être jamais nommés. Le livre inclut d'étranges rituels sexuels ainsi que des recettes de drogues exotiques. Il a été publié en Angleterre peu après la mort de Smith. Il n'a jamais été republié ensuite.

Perte de SAN : 2
Gain de Mythe : +1%/+2%
Mythe de Cthulhu : 5%
Sortilèges : Concocter la drogue plutonienne, Concocter la potion onirique, Contacter Shan, Trou de mémoire, Vision onirique

Cette race d'insectes ne se nourrit jamais car ils vivent de photosynthèse et ils consacrent leur temps à la décadence, à la jouissance esthétique de l'anormalité et à la torture de leurs nombreuses races d'esclaves. Les Shans, comme ils s'appellent, ont une vie extrêmement longue et il leur faut plusieurs siècles pour devenir adultes. Ils sont également scientifiquement avancés.

SHAGGAI,
hybride Shan-humain

	Forme humaine (reine)		**Forme Shaggai (reine)**	
carac.	**Moy.**	**Jet**	**Moy.**	**Jet**
FOR	3D6x5 (3D6)x5	50-55 (50-55)	3D6x5 (3D6+6)x5	50-55 (80-85)
CON	3D6x5 (3D6+3)x5	50-55 (65-70)	(3D6+3)x5 (3D6+12)x5	65-70 (110-115)
TAI	(2D6+4)x5 (2D6+2)x5	55 (45)	(2D6+4)x5 (2D6+2)x5	55 (45)
DEX	3D6x5 (3D6)x5	50-55 (50-55)	(3D6+6)x5 (3D6+12)x5	80-85 (110-115)
INT	2D6+6 (2D6+12)x5	65 (95)	(2D6+6)x5 (2D6+12)x5	65 (95)
POU	3D6x5 (3D6+6)x5	50-55 (80-85)	3D6x5 (3D6+6)x5	50-55 (80-85)
APP	3D6x5 (3D6)x5	50-55 (50-55)	N/A	(N/A)
EDU	3D6x5 (3D6+12)x5	50-55 (110-115)	N/A	(N/A)
SAN	POU (POUx2)	50-55 (100-110)	N/A	(N/A)
Mouv	8	(8)	6 / 20 vole	(4 / 30 vole)
PV	10-11	(11-12)	12-13	(15-16)
Impact	+0	(+0)	+0	(+1D4)
Carrure	0	0	0	(1)

Armes : Griffes (forme Shaggai) 35%, dégâts : 1D4; Langue/crachat 50% (forme Shaggai), dégâts : 1D4+perte d'APP à chaque tour (voir ci-dessus).
Armure : Aucune sous forme humaine; 4 points de carapace chitineuse sous forme Shaggai.
Sorts : Les reines connaissent 1D6 sorts. La plupart des autres Shaggai ne connaissent aucun sort.
Compétences : Toutes celles qu'un enfant ou adolescent normal pourrait avoir sous forme humaine (les reines ont des niveaux plus élevés dans toutes les compétences reliées aux connaissances, comme les sciences). La plupart des compétences ne sont plus applicables une fois que le Shaggai a pris sa forme d'insecte.
Perte de Santé mentale : Aucune pour avoir vu un Shaggai sous sa forme humaine; 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir entendu un Shaggai sous sa forme d'insecte; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir assisté à la métamorphose d'un humain en Shaggai.

Ils ont de nombreuses armes et des engins qui fonctionnent grâce à la force de leur esprit (points de magie). Les cerveaux des insectes sont composés de trois couches, qui contiennent chacune des hémisphères droit et gauche distincts. Cette structure cérébrale en six lobes permet aux Shans de penser à trois choses différentes à la fois tout en usant de leurs trois bouches pour suivre trois conversations différentes en même temps. Ils peuvent aussi lancer trois sorts différents en même temps.

Les Insectes de Shaggai ont visité la Terre voilà des siècles et sont en partie responsable de la forme et de la construction des pyramides en Égypte ainsi qu'en Amérique centrale et du Sud, sur la base de leurs propres temples/vaisseaux. Les premiers Shans ont fait des expériences avec les humains et ont créé une sous-espèce d'hybride Shan/humain. Les pyramides ont d'abord servi de chambres d'incubation pour les premiers Shans hybrides. Les insectes comme leurs suppôts humains ont rapidement découvert l'erreur de leurs expériences et ont cherché à détruire la race hybride qu'ils avaient appelée Shaggai. La plupart des Shaggai ont été éradiqués et ceux qui survivent fuient autant les Shans que les humains.

Les Shans aussi sont devenus une race de fugitifs. Shaggai a été détruite par une grande catastrophe, mais de nombreux Shans se sont enfuis vers des temples bâtis dans un métal gris indestructible ou se sont téléportés vers d'autres mondes. L'atmosphère de la Terre contient des composants qui ont empêché les Shans de se téléporter ailleurs une fois arrivés et empêche aussi les Shans de voler sur de grandes distances.

Les Shans vénèrent Azathoth par le biais de rites complexes et de tourments. À l'intérieur de chaque temple/vaisseau Shan se trouve Azathoth vivant. C'est rendu possible par une science extraterrestre puisqu'il n'y a qu'un Azathoth, mais plusieurs temples/vaisseaux Shans. Xada-Hgla – l'un des rares avatars connus d'Azathoth – est la forme principale du culte d'Azathoth.

La race d'insectes qui vivent maintenant sur Terre ont emmené avec eux certains êtres des planètes Xiclotl et L'gy'hx pour leur servir d'esclaves et de gardes. À une époque, ils dirigeaient un culte de sorciers humains qui cherchait des victimes pour Azathoth. La principale colonie de Shans est installée à Goatswood, un village dans la Vallée de la Severn, en Angleterre. D'autres colonies sont censées exister en Asie et au Moyen-Orient. Certains érudits du Mythe pensent qu'une colonie de Shan est la source de l'Inquisition espagnole, mais aussi que les Shans vivaient dans les cités bibliques de Sodome et Gomorrhe et qu'une explosion accidentelle de leur vaisseau (ou la libération d'Azathoth) est la cause réelle de la destruction de ces villes.

Les rares Shans qui visitent les Terres oniriques ont l'apparence de nains noirs répugnants.

Les Shans sont décrits en détail dans *Massa di Requiem per Shuggay* et dans *Babylon's Burning*.

INSECTES DE SHAGGAI,
parasites mentaux

carac.	Moy.	Jet
FOR	10	(1D3)x5
CON	10	(1D3)x5
TAI	moins de 5	moins de 5
DEX	155	(2D6+24)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	85	(5D6)x5

Points de vie moy. : 2
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 4 / 40 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif une fois que le Shan est entré dans le cerveau de la cible; Attaque nerveuse 50%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Lancez 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT du Shan, c'est le nombre de sorts qu'il connaît, y compris Appeler Azathoth.
Compétences : Discrétion 50%, +40% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shan.

ATTAQUE MENTALE : Les Shans sont des êtres parasites et partiellement immatériels. Ces créatures, d'une taille équivalente à celle d'un pigeon, peuvent voler au travers du tissu humain et atteindre directement le cerveau de leur cible, où elles peuvent lire leurs souvenirs, les affecter et injecter des souvenirs et idées qui leur sont propres. Durant la journée, les Insectes ne sont pas actifs dans le cerveau, laissant la victime faire à peu près ce qu'elle souhaite. Mais la nuit, le Shan se réveille et commence à implanter des souvenirs. Il peut implanter des visions capables d'annihiler la Santé Mentale ou rajouter des fragments de souvenirs afin de pousser la victime à accomplir certaines actions. Finalement, l'hôte est à ce point hypnotisé qu'il aide volontiers le Shan. Souvent, cette prise de contrôle progressive fait que la victime devient folle à lier et cesse donc de convenir en tant qu'hôte.

ATTAQUE NERVEUSE : Les Shans ont inventé un petit fouet qui projette un fin rai de lumière pâle. Lorsque ce rai frappe une cible, comparez les points de magie du Shan à ceux de la victime. Si le Shan l'emporte, la victime tombe, victime de d ouleurs terribles et ne peut rien faire d'autre que se tordre de douleur au sol jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la victime ressent tout de même les douleurs et les pourcentages de compétences sont réduits de 20% pendant les prochaines 24-CON/5 heures. L'attaque peut-être recommencée chaque tour.

SHANTAKS

race inférieure de serviteurs

Ni des oiseaux ni des chauves-souris qui seraient connus ailleurs sur Terre… car ils étaient plus gros que des éléphants et leur tête ressemblait à celle d'un cheval… L'oiseau Shantak a des écailles au lieu de plumes et ces écailles sont très glissantes.

H.P. Lovecraft
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les Shantaks se reproduisent dans des cavernes et leurs ailes sont couvertes de givre et de salpêtre. Ils sont décrits comme étant bruyants et détestables et servent de montures à divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peur bleue des Maigres Bêtes de la Nuit et reculent toujours face à elles. Les Shantaks peuvent voler à travers l'espace et peuvent emporter des cavaliers peu méfiants jusqu'au trône d'Azathoth. Les Shantaks sont parfois liés aux Pêcheurs de l'Extérieur, qui est une autre race de créatures volantes.

Les Shantaks vivent dans le monde éveillé comme dans les Terres oniriques.

SHANTAKS,
montures éléphantesques

carac.	Moy.	Jet
FOR	170	(4D6+20)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	250	(4D6+36)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	15	(1D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 31
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 6 / 30 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 55%, dégâts : 2D6+2.
Armure : 9 points de peau épaisse.
Sorts : Aucun.
Compétences : Écouter 25%, Trouver Objet Caché 25%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shantak.





Shantak



SHOGGOTHS

race supérieure de serviteurs

Le cauchemar, colonne en plastique noir, iridescent et fétide, se redressa lentement… Amas sans forme de bulles protoplasmiques, vaguement lumineuses, ayant une myriade d'yeux temporaires qui se formaient et disparaissaient comme des pustules verdâtres dans le tunnel qu'il remplissait au fur et à mesure, écrasant les pingouins frénétiques et ondulant sur le sol glissant que lui et les siens avait si parfaitement nettoyé du moindre déchet. Et pourtant, s'élevait encore et encore le cri moqueur « Tekeli-li! Tekeli-li! ».

H.P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*

Les Shoggoths sont parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul al-Hazred lui-même a désespérément tenté de proclamer qu'il n'y en avait aucun sur Terre, sinon dans des rêves enfiévrés. Les Shoggoths sont souvent les serviteurs des Profonds et d'autres races. Ce sont des amphibiens. Ce sont au mieux des serviteurs revêches, qui deviennent de plus en plus intelligents, de plus en plus rebelles, et des imitations de plus en plus parfaites. Ils ont combattu leurs anciens créateurs, les Choses Très Anciennes, lors d'une rébellion. Ils communiquent de la manière qui convient à la race qu'ils servent, formant des organes spéciaux.

SHOGGOTHS,
être iridescent et fétide

carac.	Moy.	Jet
FOR	315	(18D6)x5
CON	210	(12D6)x5
TAI	420	(24D6)x5
DEX	15	(1D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 63
Impact moy. : +8D6
Carrure moy. : 9
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 10 (roule)
Attaques par round : spécial
Armes : Écrasement 70%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts. Les armes physiques, comme les armes à feu, n'infligent qu'un point de dégâts, qu'elles empalent ou non. Un Shoggoth régénère deux PV par tour.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shoggoth.

ATTAQUES : Un Shoggoth standard est une sphère d'un diamètre de 5 mètres environ qui flotte librement. Au combat, elle occupe une zone de cinq mètres carrés. Tous ceux qui occupent cette zone sont attaqués séparément et tous doivent un test de FOR en fonction de la FOR du Shoggoth ou être aspirés. Si le Shoggoth attaque plusieurs cibles, il doit diviser sa FOR entre elles. Ceux qui sont aspirés dans la masse noire du Shoggoth ne peuvent frapper que lors des tours où leur joueur réussit un test de Puissance. À chaque tour qu'une victime passe dans un Shoggoth, elle perd un nombre de PV égal à l'Impact du Shoggoth. Les dégâts s'expliquent par des entailles profondes, un écrasement et le fait d'être aspiré morceau par morceau.

SHOGGOTHS, PROTO-,

race inférieure de serviteurs

Il a, en de rares occasions, murmuré des choses sans suite et dénuées de sens à propos d'un puits noir, d'un gouffre, des Proto-Shoggoths, etc.

H.P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*

La chair des Proto-Shoggoths a les mêmes couleur et texture que la chair humaine, bien qu'elle soit mobile et puisse changer à volonté. Un tas de chair Proto-Shoggoth ressemble à un gros morceau de chair humaine, d'un léger brun comme un bronzage, avec des mamelons, un nombril et ce qui ressemble à des ondulations là où les muscles ou les os ressortent, jusqu'aux yeux et autres orifices humains. Il peut aussi y avoir ce qui ressemble à de larges blessures qui ne saigneraient pas, qui servent d'accès à l'intérieur, où les intestins et autres organes sont visibles. Le tout tremble sans cesse, respire en rythme et soupire. Elle peut faire pousser un membre qui ressemblera à un membre humain, bien qu'il puisse être plié de manière anormale ou avoir des muscles épais où il ne devrait rien avoir.

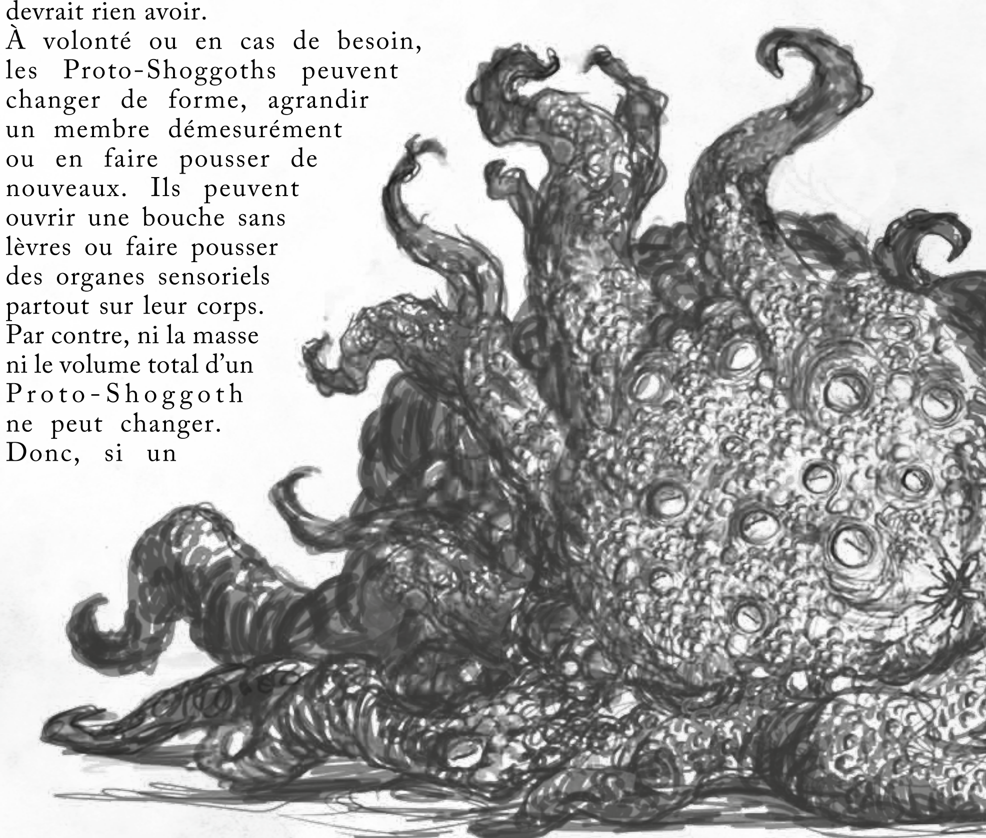
À volonté ou en cas de besoin, les Proto-Shoggoths peuvent changer de forme, agrandir un membre démesurément ou en faire pousser de nouveaux. Ils peuvent ouvrir une bouche sans lèvres ou faire pousser des organes sensoriels partout sur leur corps. Par contre, ni la masse ni le volume total d'un Proto-Shoggoth ne peut changer. Donc, si un Proto-Shoggoth se fait pousser un long appendice quelque part, cela signifie qu'une autre partie de son corps rétrécit.

PROTO-SHOGGOTHS,
métamorphes intelligents

carac.	Moy.	Jet
FOR	175	(10D6)x5
CON	120	(7D6)x5
TAI	140	(8D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 26
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 8
Attaques par round : spécial
Armes : Écrasement 100%, dégâts : Impactx2; Membre 50%, dégâts : Impact; Morsure 25%, dégâts : 1/2 Impact.
Armure : Aucune, mais les Proto-Shoggoths ne subissent que les dégâts minimaux de toutes les attaques. Les Proto-Shoggoths régénèrent deux PV par tour.
Sorts : Normalement, aucun. Si un Proto-Shoggoth a été créé sur la forme d'humains qui connaissaient des sorts, il les connaît toujours et peut les utiliser.
Compétences : Les Proto-Shoggoths gardent la plupart des compétences qu'ils avaient lorsqu'ils étaient humains.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Proto-Shoggoth.

Les Proto-Shoggoths ne sont pas de vrais Shoggoths, mais des créatures créées par une science inconnue ou par des secrets disparus. Vu la possibilité de combiner ou de dissoudre les tissus, les Proto-Shoggoths peuvent avoir n'importe quelle TAI. Ils ne peuvent grandir



LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES SHOGGOTHS

Si l'on en croit les traductions de Winters-Hall et de Whitney des fragments d'Eltdown, la race appelée Shoggoths a été créée voilà incroyablement longtemps, peut-être des milliards d'années. Ils ont été construits comme des outils que les Choses Très Anciennes utilisaient pour accomplir les tâches les plus simples. Ils n'étaient probablement pas très intelligents, simplement rusés et capables d'apprendre.
Cette espèce originale de Shoggoths semble exister encore, tel qu'indiqué dans les archives discréditées de l'Expédition Pabodie en Antarctique en 1930 et aussi dans certains dossiers secrets que j'ai obtenus relative à l'expédition fédérale de 1928 sur la ville d'Innsmouth.
Cependant, au grand dam des Choses Très Anciennes, il semble qu'une sous-race de Shoggoths ait évolué au cours des siècles.
Certaines sources appellent Seigneurs Shoggoths ces Shoggoths évolués. Ils semblent plus faibles que leurs frères plus bestiaux, mais ont une intelligence qui vaut celle des humains. Ce sont probablement ces créatures qui ont mené le soulèvement contre les Choses Très Anciennes voilà 250 millions d'années et elles aussi qui ont conclu le pacte entre les Shoggoths et les Larves de Cthulhu qui dure encore.
Si certaines sources modernes (mais douteuses) devaient être fiables, les Seigneurs Shoggoths œuvrent indépendamment les uns des autres, mais sont prês à rassembler des groupes d'humains pour les servir, que ce soient des adorateurs ou de simples pions. Leurs buts vont du simple gain de pouvoir personnel au retour des Grands Anciens. L'existence de ces intrigants immortels et nonchalants est un grand danger pour l'humanité.

que par combinaison et absorption d'un autre Proto-Shoggoth. Ces créatures, contrairement aux véritables Shoggoths, sont souvent très intelligentes et rusées. Les petits Proto-Shoggoths peuvent se déplacer parmi les humains sous forme humaine sans être repérés.

ATTAQUES : Ils peuvent attaquer avec leurs membres ou simplement écraser ou ingérer leur victime. Au combat, un Proto-Shoggoth peut faire pousser autant de membres qu'il le désire, mais il ne peut attaquer qu'avec un seul par tranche (ou fraction de tranche) de 50 points de TAI. Ainsi, un Proto-Shoggoth qui aurait une TAI de 160 pourrait se faire pousser une douzaine de membres, mais ne pourrait attaquer qu'avec quatre lors de chaque tour de combat. Les Proto-Shoggoths ne peuvent ingérer qu'une seule victime à la fois et une telle attaque inflige des dégâts égaux à deux fois l'Impact du monstre.

SHOGGOTH, SEIGNEURS

race supérieure indépendante

Vous ne pouvez pas imaginer la maîtrise des formes des Seigneurs Shoggoths! Leur race est devenue plus petite depuis qu'elle a rencontré l'homme moderne. Oh, mais ils sont plus souples! Ce sont les polymorphes par excellence, mais ce qu'ils sont en-dessous de tout cela, c'est l'Horreur incarnée.

Michael Shea, *Fat Face*

Les Seigneurs Shoggoths sont plus petits et plus intelligents que leurs cousins monstrueux. Par un caprice de l'évolution, ou par une intervention inconsciente d'une autre race, quelques Shoggoths ont évolué en des créatures intelligentes capables d'imiter les humains par l'apparence et la parole.
Ces êtres, tous sans exception, ont une forme humaine, mais obèse et chauve. Ils sont malins et charmants, bien qu'un peu gauches dans leurs interactions avec les humains.

Bien qu'un Seigneur Shoggoth puisse passer librement de sa forme humaine à une forme monstrueuse, il lui faut une grande concentration et beaucoup de contrôle pour garder sa forme humaine un long moment. S'il est pris par surprise, en colère ou distrait, un Seigneur Shoggoth reprend sa forme monstrueuse et gélatineuse. Ces créatures gardent et protègent leur identité et leurs secrets, vivant et se nourrissant seuls, se débarrassant rapidement des investigateurs curieux qui voudraient

SEIGNEURS SHOGGOTHS,
monstruosités corpulentes

carac.	Forme Shoggoth dés/moyenne	Forme humaine dés/moyenne
FOR	(4D6+10)x5/120	(2D6+8)x5 /75
CON	(6D6+10)x5/155	(2D6+6)x5/65
TAI	(1D4+15)x5 /85	(1D4+15)x5/85
DEX	(3D6)x5/55	(3D6)x5 /55
INT	(2D6+6)x5/65	(2D6+6)x5/65
POU	(3D6+3)x5/ 65	(3D6+3)x5/65
APP	N/A	(1D6+3)x5/30
EDU	(3D6+3)x5/65	(3D6+3)x5/55
Points de vie moy. :	24	15
Impact moy. :	+2D6	+1D4
Carrure moy. :	3	1
Points de magie moy. :	13	13
Mouvement :	10	8
Attaques par round :	spécial	

Armes : Écrasement (forme Shoggoth) 100%, dégâts : Impact; Poing puissant (tentacule) 95%, dégâts : 2D3+Impact; Agripper (forme Shoggoth) 90%, la victime est attirée dans le corps du Seigneur Shoggoth et perd 1D6 PV de dégâts par tour jusqu'à digestion totale.
Armure : Aucune, mais le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts. Les armes physiques, comme les armes à feu, n'infligent qu'un point de dégâts. Un Seigneur Shoggoth régénère deux PV par tour.
Sorts : La plupart des Seigneurs Shoggoths connaissent 1D3 sorts.
Compétences et langues : Diversifiés, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : Aucune sous forme humaine; 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Seigneur Shoggoth sous sa vraie forme. Les gardiens peuvent ajouter à cela 1/1D3 points de Santé Mentale pour avoir assisté à la transformation d'un Seigneur Shoggoth d'humain à Shoggoth.

les démasquer et révéler leur vraie forme.
Les Seigneurs Shoggoths trouvent amusant (et nourrissant) d'entrer dans le monde des humains. Ce n'est que dans les humains qu'ils retrouvent l'horrible compréhension qui rend une chose réellement nourrissante à manger. Les Seigneurs Shoggoths ne cherchent qu'à se satisfaire égoïstement. Bien qu'ils soient plus sophistiqués que de nombreux prédateurs, ils s'adonnent aux mêmes prétentions territoriales et aux mêmes luttes intestines. Ce n'est pas une race sociale. Ils ne meurent pas de mort naturelle et ne se reproduisent pas.
À cause du grand contrôle nécessaire pour garder leur forme humaine, certaines statistiques des Seigneurs Shoggoths sous forme humaine sont plus faibles que sous leur forme naturelle.

ATTAQUES : Ces créatures maléfiques se nourrissent en aspirant leur proie dans leur corps gélatineux. Lorsqu'elles prennent une proie, les Shoggoths commencent par les attraper avant de les retenir. Au tour suivant, le monstre commence à aspirer sa proie dans son corps gélatineux, où sa proie sera digérée. À chaque tour, la victime perd automatiquement 1D6 PV alors que les sucs digestifs caustiques dissolvent sa chair. Un investigateur qui serait attaqué devrait tenter de se libérer de l'emprise du Seigneur Shoggoth effectuant un test de FOR dont la difficulté dépend de la FOR du Seigneur, jusqu'à s'en libérer ou mourir. Les Seigneurs Shoggoths contrairement à leurs cousins, ne peuvent se nourrir que d'une victime à la fois. Conséquemment, lorsqu'ils se nourrissent, les Seigneurs Shoggoths ne peuvent pas utiliser leur attaque d'écrasement, bien qu'il puisse tenter de frapper avec ses poings tentaculaires puissants.

SHUB-NIGGURATH, SOMBRES REJETONS DE

race supérieure de serviteurs

Une chose noire sur la route, quelque chose qui n'était pas un arbre. Quelque chose de grand, noir et noueux, installé là, à attendre alors que ses bras noueux s'agitaient et se tendaient… Il est venu au sommet de la colline… et c'était la chose noire de mes rêves, cette chose noire, noueuse, gélatineuse, ayant la forme d'un arbre sorti de la forêt. Il est venu et s'est dressé sur ses sabots, révélant ses bouches et ses bras fins.

Robert Bloch, *Notebook Found in a Deserted House*

Ces êtres sont d'énormes masses grouillantes, formées de tentacules fins et noirs, comme des vers. Ici et là, sur leur surface se trouvent des bouches énormes et purulentes qui suintent une gelée verte. Sous ces créatures, des tentacules plus gros se terminent sur d'énormes sabots noirs, grâce auxquels ils marchent.
Les monstres ont une silhouette semblable à celle d'un arbre, les troncs étant les jambes courtes et le faîte de l'arbre les corps fins. Ils ont une odeur de tombe putride ouverte. Les Sombres Rejetons mesurent de 4 à 7 mètres de haut.

SOMBRES REJETONS DE SHUB-NIGGURATH

carac.	Moy.	Jet
FOR	220	(4D6+30)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	220	(4D6+30)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	70	(4D6)x5
POU	85	(5D6)x5
Points de vie moy. :		30
Impact moy. :		+4D6
Carrure moy. :		5
Points de magie moy. :		17
Mouvement :		8
Attaques par round :		4

Armes : Tentacules 80%, dégâts : Impact + drain de 1D3 FOR; Piétinement 40%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : Les Sombres Rejetons sont composés d'une matière extraterrestre de sorte qu'une attaque à l'arme à feu réussie ne cause qu'un point de dégâts. Les fusils à pompe sont l'exception et causent des dégâts minimaux, quels qu'ils soient. Les armes de combat au corps-à-corps causent des dégâts normaux. Les attaques basées sur la chaleur, l'explosion, la corrosion, l'électricité ou le poison n'ont aucun effet.
Sorts : Chaque Sombre Rejeton connaît un nombre de sorts égal à 10% de son INT (arrondir supérieur). Tous connaissent Appeler Shub-Niggurath.
Compétences : Discrétion 60%, Discrétion dans les bois 80%.
Perte de Santé mentale : 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Sombre Rejeton.

Les Sombres Rejetons sont cités dans l'épithète de Shub-Niggurath, « la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux ». Ils lui sont étroitement liés et se trouvent dans les régions où il est vénéré. Les Sombres Rejetons sont les intermédiaires de Shub-Niggurath et acceptent les sacrifices des adorateurs, dévorent les non-adorateurs et répandent la foi de leur mère dans le monde.
Heureusement, il est rare d'en rencontrer. Un Sombre Rejeton peut parfois entrer dans les Terres oniriques, mais les rencontres y sont encore plus rares que dans le monde éveillé.



ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Dans sa masse de tentacules, un Sombre Rejeton a généralement quatre tentacules plus épais avec lesquels il attaque. Chaque tentacule peut attaquer pour blesser ou chercher à attraper sa victime une fois par tour, ce qui signifie qu'ils peuvent s'en prendre à quatre cibles différentes. Si la proie est attrapée, elle est menée vers l'une des bouches et se voit drainer 1D3x5 FOR par tour. Cette perte de FOR ne peut être restaurée. Lorsqu'elle est drainée, une victime ne peut rien faire d'autre que se débattre inutilement et hurler. Les Sombres Rejetons peuvent également piétiner avec leurs sabots massifs, généralement en hurlant.

SHUGORAN

race inférieure de serviteurs

Je me souviens fort bien de la peau qui était accrochée au-dessus du bar du Traders' Club à Singapour et qui, selon la tradition, représentait l'enfant de cette créature fabuleuse. Ses ailes étaient noires, comme la peau d'un Hottentot.

T.E.D. Klein, *Black Man with a Horn*

Shugoran est le nom d'une race de serviteurs et d'un avatar de Nyarlathotep. Ces créatures ressemblent à des versions plus petites de la forme de Shugoran de Nyarlathotep : petits, avec une peau semblable à celle d'un poisson-chat et de petites ailes ou nageoires et une longue trompe.

ATTAQUE DE TROMPE : En cas d'attaque réussie de sa trompe, la créature a réussi à entourer sa trompe sur le nez et la bouche de sa victime.

Une telle victime peut commencer les tests pour éviter la suffocation chaque tour, jusqu'à s'en libérer, ou mourir. Alors qu'elle lutte pour respirer, une victime ne peut rien faire d'autre, bien qu'un de ses amis puisse tenter de la libérer de la trompe du Shugoran.

SHUGORAN,
horreur amphibie

carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(3D6+8)x5
CON	110	(3D6+12)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	95	(3D6+8)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8 / 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 25%, dégâts : 1D6+Impact; Trompe 30%, dégâts : suffocation (voir ci-dessus).
Armure : 3 points de peau gélatineuse.
Sorts : Tous connaissent Appeler Shugoran (déité) plus 1D2 autres sorts au choix du gardien.
Compétences : Discrétion 55%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shugoran.

SPHINX, ENFANTS DU

race inférieure de serviteurs

Je ne voulais pas regarder les choses qui avançaient. C'est ce que j'ai décidé en entendant leurs jointures qui craquaient et leurs sifflements audibles malgré la musique funèbre et les piétinements. Encore heureux qu'elles ne parlaient pas. Mon Dieu! Leurs torches commençaient à projeter des ombres sur la surface des énormes colonnes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines ni porter des torches… des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodiles.

H.P. Lovecraft et Harry Houdini, *Imprisoned with the Pharaohs*

Ces monstruosités engendrées par le sphinx sont variées : hommes à tête de taureau, d'ibis, de faucon, de chat, de crocodile, d'hippopotame, de chacal, etc. Les Enfants du Sphinx peuvent avoir n'importe quelle composition homme-animal tant que l'ensemble a un lien avec la religion ou la mythologie égyptienne. Ils portent toujours des robes ou des vêtements quelconques.
Les Enfants du Sphinx vivent en Égypte, dans les régions désertiques environnantes et dans les Terres oniriques. Ils ne vont ailleurs que s'ils ont une raison spéciale.

ATTAQUES : Tous les Enfants du Sphinx peuvent attaquer sous une forme ou une autre. La plupart ont des attaques spéciales, selon leur moitié animale.

ENFANTS DU SPHINX,
habitants du désert

carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5
DEX	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7
Attaques par round : 1
Armes :
- Poing (tous) 50%, dégâts : 1D3+Impact
- Coup de pied (tous) 25%, dégâts : 1D6+Impact
- Coup de bec (tête de faucon) 30%, dégâts : 1D4
- Coup de bec (tête d'ibis) 25%, dégâts : 1D3
- Morsure du bec (tête de vautour) 35%, dégâts : 2D3
- Morsure (tête de mule ou de cheval) 35%, dégâts 1D8
- Morsure (tête de babouin) 40%, dégâts : 1D4
- Morsure (tête de chat) 35%, dégâts : 1D3
- Morsure (tête de lapin) 30%, dégâts : 1D2
- Morsure (tête de jaguar ou de lion) 40%, dégâts : 1D10
- Morsure (tête de crocodile) 35%, dégâts : 1D10+Impact
- Morsure (tête d'hippopotame) 35%, dégâts : 1D10
- Morsure (tête de chacal ou d'hyène) 40%, dégâts : 1D6
- Morsure (tête de serpent) 35%, dégâts : 1D3 + VIR du poison Létal
- Éventrer (tête de taureau) 35%, dégâts : 2D6+Impact
- Éventrement par coup de corne (tête de sanglier) 30%, dégâts : 1D4+Impact

Armure : 2 points de peau. Leur robe ou leurs vêtements peuvent leur accorder des points d'armure supplémentaires.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Enfant du Sphinx.

SOMBRES

race inférieure de serviteurs

La légende veut que les Sombres ait vécu à l'origine en dévorant les cadavres des Grands Anciens morts. La vraie forme des Sombres demeure inconnue car ils survivent uniquement comme des parasites, en occupant des corps morts (certains textes – comme l'Apocalypse de Paul – indiquent que leur vraie forme est celle d'un ver géant à deux têtes, d'une longueur de trente centimètres à un mètre).

Stéphane Gesbert, *Cthulhu Dark Ages*

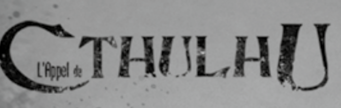
Les Sombres sont une race de « nains » qui servent Nyarlathotep et un être appelé Magnum Innominandum (la Brume sans nom). Deux fois par an, le peuple sombre accomplit des rites barbares, allumant des feux de joie sur des collines isolées, jouant du tambour et attrapant des humains pour nourrir Magnum Innominandum et « ce qui se trouve à l'intérieur ».
Les Sombres prennent souvent les corps d'humains décédés et momifiés



PHOTOGRAPHIE DE LA SUCCESSION D'HOWARD CARTER

avant leur enterrement. Bien que l'hôte demeure mort et continue à pourrir, un Sombre peut l'animer en une parodie de vie. Avant que l'hôte ait pourri au point d'être inutile, le Sombre trouve un autre corps (tuant un être vivant si nécessaire) et l'occupe. Pour ralentir la décomposition, ils se cachent dans des lieux sombres et frais comme des tumulus, des tombes et des cavernes. Les Sombres se trouvent aussi dans des tourbières ou des glaciers.
Sans POU (et sans aucune émotion, peur ou Santé Mentale), les Sombres ne peuvent pas faire de magie. Par contre, ils semblent être capables de fabriquer toutes sortes d'artefacts qui leur permettent d'ouvrir des portails sans sort, d'animer des machines et de modifier des êtres vivants. Nul ne sait comment l'intelligence minime des Sombres peut expliquer ce fait, à moins qu'il ne s'agisse de faveurs de Nyarlathotep. Les Sombres pourraient bien être les favoris de Nyarlathotep. Les déités du Mythe ainsi que les races étranges, comme les Mi-Go utilisent souvent les arts noirs de ce peuple.
Les Sombres demeurent généralement en groupe de dix ou plus. Ils ont un lien inexplicable avec les chevaux et sont apparemment capables de les monter.

CARACTÉRISTIQUES DES SOMBRES : Comme les Sombres sont des parasites occupant des cadavres, utilisez les caractéristiques du cadavre, avec INT et POU à 0 et ajoutez les points de caractéristique et de Vie du Sombre. (Par exemple, si le cadavre avait une CON de 60 de son vivant, le Sombre qui l'occupe aura une CON de 3D6x5 plus 60. Si ce Sombre particulier a une CON de 45, il faut ajouter le 60 de l'hôte et la créature qui en résulte aura donc un CON de 105.) Le gardien doit considérer que la pourriture réduit les caractéristiques de l'hôte au fil du temps, obligeant le Sombre à trouver un nouvel hôte. L'accroissement de



Sombres rejetons de Shub-Niggurath



SOMBRES,
l'étrange peuple sombre

carac.	Jet.	Moy.
FOR	5	celle de l'hôte +5
CON	3D6 x5	celle de l'hôte +55
TAI	5	celle de l'hôte +5
DEX	5	celle de l'hôte +5
INT	2D6 x5	35
POU	0	0

Points de vie moy. :	ceux de l'hôte +6
Impact moy. :	ceux de l'hôte
Carrure moy. :	ceux de l'hôte
Points de magie moy. :	N/A
Mouvement :	celui de l'hôte +1
Attaques par round :	1

Armes : n'importe quelle arme 75%, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun, mais ils peuvent posséder d'étranges artefacts pour ouvrir des portails, pour contacter d'autres êtres du Mythe, pour invoquer la brume, des vents, des tempêtes, etc. au choix du gardien. Les humains ne peuvent généralement pas utiliser les propriétés magiques des artefacts des Sombres.
Compétences : Discrétion 90%, Équitation 75%, plus toute autre compétence adéquate.
Perte de Santé mentale : 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu un Sombre, à moins qu'il occupe un corps que l'investigateur sait être mort, auquel cas la perte de Santé Mentale est de 1/1D6+1 points. Les corps en état avancé de décomposition peuvent imposer une perte de Santé Mentale de 1/1D8, voire 1/1D10 points.

la TAI de l'hôte est uniquement une question de poids, ni de taille ni de largeur. L'accroissement des autres caractéristiques est biochimique alors que le Sombre prend le contrôle et utilise les fonctions corporelles de l'hôte.

T

TCHO-TCHOS

race inférieure de serviteurs

Nos attaquants… étaient une horde de petits hommes, dont les plus grands mesuraient à peine 1m20. Leurs yeux étonnamment petits étaient enfoncés dans une tête conique et chauve. Ces… attaquants ont fondu sur nous et avaient tué les hommes et les animaux avec leurs épées brillantes avant que nos hommes n'aient pu tirer leur arme.
August Derleth et Mark Schorer,
The Lair of the Star-Spawn

Le plateau dévasté de Tsang est l'une des incursions du terrible Leng dans notre espace-temps. Là, et dans quelques autres régions reculées, vivent les tribus de Tcho-Tchos. Au commencement des temps, Chaugnar Faugn a créé une race, les Miri-Nigri, pour le servir. Les Miri-Nigri étaient une race de nains modelés dans la chair d'amphibiens primitifs. Les Tcho-Tchos sont censés être nés des humains qui se sont reproduits avec les horribles Miri-Nigri, formant une race hybride aux intentions maléfiques. Leurs descendants sont humanoïdes au premier regard et ont des tailles et apparences variées, mais leurs ancêtres Miri-Nigri font en sorte qu'ils ne soient qu'à moitié sains d'esprit à la naissance et leur Santé Mentale s'érode rapidement vu leurs terribles cérémonies. Les tribus Tcho-Tchos vénèrent plusieurs Grands Anciens, pas seulement Chaugnar Faugn. Un prêtre ou acolyte Tcho-Tchos connaît au moins trois sorts, généralement Contacter une déité et Signe de Voor. Les Tcho-Tchos fréquentent les Terres oniriques et certains pensent qu'ils sont les équivalents, dans le monde éveillé, des Hommes de Leng dégénérés des Terres oniriques.

Au milieu des années 1990, des milliers de Tcho-Tchos ont émigré en Amérique du Nord, amenant avec eux leurs rites religieux infâmes et leurs pratiques cannibales. La plupart des Tcho-Tchos relocalisés se sont rapidement réunis pour former des organisations criminelles. En unissant leur culte noir au crime organisé, les Tcho-Tchos sèment le chaos pour leurs maîtres, les Anciens.

LES TRIADES TCHO-TCHOS : Chaque triade marque son territoire en utilisant une entreprise légale comme couverture. Les trois triades les plus puissantes en Amérique du Nord sont : la Maison de Ceux qui Arpentent les Étoiles sous la couverture de la Société commerciale des Deux Dragons à Toronto, la Maison du Lotus Noir sous la couverture de la Société commerciale du Bouddha endormi à New York et la Maison du Maître endormi sous la couverture de la Société commerciale de la Pieuvre joyeuse à San Francisco. Les activités commerciales qui abritent des triades Tcho-Tchos sont souvent des restaurants ethniques, des compagnies d'investissement, des petits hôtels ou des sociétés de construction. La Maison de Ceux qui Arpentent les Étoiles vénère Zhar et Lloigor. La Maison du Lotus noir adore Chaugnar

L'ENLÈVEMENT DU MANDARIN HSU
encre sur parchemin, 13e siècle (Shaanxi Histoury Museum, Xi'an, Chine)



Faugn. La Maison du Maître endormi voue un culte à Cthulhu. Les dieux des autres triades Tcho-Tchos sont Shugoran, Shub-Niggurath, Hastur et Atlach-Nacha.

Ces triades sont impliquées dans la prostitution, l'extorsion de fonds, les paris et jeux illégaux, la contrebande, le blanchiment d'argent sale, l'assassinat, la fabrication et la vente de drogues illégales et, depuis le début du 21e siècle, le terrorisme. Elles utilisent l'argent et le pouvoir qu'elles retirent de leurs activités pour faire avancer les buts des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs. L'appartenance à une triade n'est possible qu'aux Tcho-Tchos et leurs membres emmènent les secrets de l'organisation dans leur tombe. Les meurtres et les luttes de pouvoir intestines au sein d'une triade ne sont pas impossibles et de nombreux chefs de triades parviennent au sommet par l'assassinat. Les membres des triades associent quotidiennement leur bigoterie religieuse et leurs excès macabres. Après les attaques du 11 septembre 2001 contre le World Trade Center à New York, les Tcho-Tchos ont réalisé le potentiel lié au terrorisme international et, alors que le 21e siècle avance, ils se tournent de plus en plus vers le terrorisme pour faire progresser leur cause.

La Maison du Maître endormi, basée à San Francisco, est le premier producteur au monde de lotus noir. Des hectares entiers de mares de lotus sont situés non loin de San Francisco et sont surveillées, exploitées et gardées par les Tcho-Tchos.

DOCTEUR RÊVE : Le Docteur Rêve est une drogue produite et distribuée par les Tcho-Tchos depuis la fin des années 1980. Elle est faite à base de lotus noir, un puissant hallucinogène. Le Docteur Rêve se présente souvent sous la forme de pilules noires et blanches, mais il peut aussi se trouver en poudre ou en liquide. Il a une VIR de 15.Si un investigateur ne réussit pas un test de CON majeur, il sombre immédiatement dans un profond sommeil, pour 100-SAN minutes. Cependant, si la drogue prend le dessus, il fera de folles hallucinations pendant 100-SAN minutes, devra faire un test de SAN et perdra 0/1D6 points de Santé Mentale. Chaque fois que la drogue est ingérée, il y a 10% de chances cumulatives que l'utilisateur devienne accro. Un personnage accro aura besoin de Docteur Rêve au moins une fois par jour. S'il n'a pas sa dose, il perdra un point de Santé Mentale par jour et sombrera lentement dans la folie. De tels personnages deviennent violents, suicidaires ou meurtriers.

Pour être guéri d'une dépendance au Docteur Rêve, le personnage doit être traité par des tests de Médecine réussis au moins une fois par jour pendant 30-CON/5 jours. Des drogués en cure doivent être ligotés et sous sédatifs pendant le traitement. Il y a aussi un 10% de chance cumulatif, à chaque fois que la drogue est prise, pour que l'utilisateur gagne 1 point de Mythe de Cthulhu. Les investigateurs versés dans les rêves et les Terres oniriques peuvent s'y rendre sous l'influence de cette drogue. Pendant qu'ils sont sous l'influence de la drogue, ils ont alors +10% en Rêver. Ce bonus disparaît lorsque les effets de la drogue s'estompent.

Les autres noms du Docteur Rêve sont Dr R., D&R, Doc, Dé-Ré et Rêve.

ATTAQUES : Les Tcho-Tchos utilisent plusieurs sortes d'armes. Avant leur arrivée en Amérique du Nord, ils comptaient sur leurs armes tribales comme les couteaux et les sarbacanes. Maintenant qu'ils sont installés aux États-Unis et au Canada, ils utilisent des armes plus modernes, comme des armes à feu et des explosifs. Les Tcho-Tchos qui appartiennent à une triade pourraient même avoir accès à des mitraillettes et à des explosifs très puissants. La plupart utilisent encore des armes traditionnelles pour tuer les victimes de sacrifices.

TCHO-TCHOS,
fidèles du Mythe

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	65	(2D4+8)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	75	(2D6+8)x5
POU	55	(3D6)x5
APP	45	(2D4+1D6)x5
EDU	35	(2D6)x5
SAN	26	½ POU

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : N'importe laquelle au pourcentage de base, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune.
Sorts : Les sorciers et shamans Tcho-Tchos connaissent 1D10 sorts, toujours liés à leur déité et aux races de serviteurs de cette déité.
Compétences : Comme les humains normaux.
Perte de Santé mentale : Voir un Tcho-Tcho ne fait perdre aucun point de Santé Mentale.

TERREURS DE L'AU-DELA

race inférieure de serviteurs

Des formes indescriptibles, vivantes ou non, étaient mélangées en une exposition dégoutante, et près de chaque chose connue se trouvaient des mondes entiers d'entités extraterrestres… Parmi les choses vivantes se trouvaient des monstruosités gélatineuses ressemblant à des méduses qui tremblaient en harmonie avec les vibrations de la machine. Elles étaient présentes à profusion et je fus horrifié de voir qu'elles étaient imbriquées les unes dans les autres, qu'elles étaient semi-fluides et qu'elles pouvaient donc passer les unes au travers des autres et à travers de choses solides. Ces choses n'étaient jamais immobiles, mais semblaient flotter comme animées d'un but maléfique. Parfois, elles semblaient s'entre-dévorer, un attaquant se lançant sur sa victime et l'oblitérant instantanément.

H.P. Lovecraft, *From Beyond*

TERREURS DE L'AU-DELÀ,
Parasites astraux

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAI	N/A	N/A
DEX	N/A	N/A
INT	60	(3D6)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : POU (70)
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 14
Mouvement : POU x 2
Attaques par round : spécial
Armes : Morsure spéciale avec son tentacule, dégâts : 1D8+3.
Armure : 4 points. Une Terreur de l'Au-delà régénère 4 PV par tour.
Sorts : Une Terreur de l'Au-delà ayant une INT de 70 ou plus peut connaître jusqu'à 1D4 sorts.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Terreur de l'Au-delà.



LE LOTUS NOIR

C'est une fleur couleur ébène de Khitai, une région à l'est de l'Hyborie. Elle est encore cultivée par les Tcho-Tchos, qui la considèrent primordiale dans le culte de Zhar et de Lloigor.
Les cultes modernes utilisent parfois le lotus pour créer des drogues comme le Liao, qui ouvrent l'esprit aux rêves venus des autres dimensions. Le genre de drogue créée et sa méthode d'application varient. Cependant, utilisée inadéquatement, la drogue peut pousser son utilisateur à des frénésies homicides ou à des hallucinations non contrôlées. Le lotus noir est parfois vu dans de telles visions et il se pourrait même que la fleur ait une influence néfaste sur eux.

(Extrait de l'*Encyclopedia Cthulhiana* de Daniel Harms)

LA POTION DE SOMMEIL DE LOTUS NOIR : Elle est faite d'un extrait concentré de nectar de lotus noir. Toute personne qui ingère ou respire cette drogue presque noire doit effectuer un test de CON majeur. En cas d'échec, elle sombre dans un profond sommeil pendant 24-CON/5 heures. En cas de succès, elle demeure éveillée, mais totalement désorientée, et fait tous ses tests de compétences ou de mouvement à la moitié pendant 24-CON/5 heures. Une victime endormie peut être réveillée normalement, mais elle subit la désorientation et les pénalités jusqu'à la fin de la période de 24-CON/5 heures, tout en luttant contre le sommeil (une fois réveillée, elle doit tenter de rester éveillée en réussissant un test de CON majeur avec un dé de malus). Lorsqu'elle dort, la victime fait des rêves fous, voire horribles. Cela nécessite un test de SAN et pourrait faire perdre 0/1 point de Santé Mentale. Quarante litres de nectar de lotus noir donnent environ trente grammes de potion de sommeil de lotus noir (soit environ quatre doses).

LE POISON DE LOTUS NOIR : Il est fait d'un extrait extrêmement concentré de nectar de lotus noir. Ingérer ou s'injecter la moindre dose de cette matière noire poisseuse pourrait s'avérer mortel. Une aiguille plongée dans le poison suffirait à tuer un homme. Le poison de lotus noir est létal. Une fois dans le corps, le poison fait immédiatement effet. Les victimes ont d'abord des hallucinations, puis la respiration et le rythme cardiaque accélèrent jusqu'à ce que le cœur s'arrête et que la victime meure. Cela se passe en moins d'une minute. Si une victime survit au poison de lotus noir, elle perd immédiatement la moitié de ses PV ainsi que la moitié de sa CON. Les PV et la CON se régénèrent à raison d'un et cinq points par semaine, ou 1D3 et 1D3x5 de chaque par semaine en cas de traitement médical (tests de Médecine réussis). Les survivants doivent aussi faire un test de SAN et perdre 0/1 point de Santé Mentale suite aux hallucinations causées par la drogue. Quatre-vingt litres de nectar de lotus noir donnent environ quinze grammes de poison de lotus noir (soit environ quatre doses).

DROGUE DE LOTUS NOIR EN CRÈME : Elle est faite à base de fleurs séchées et écrasées de lotus noir. Cette poudre noire a une VIR de 16. Toute personne qui ingère cette drogue psychotrope entre dans un état proche d'une transe où elle fait des hallucinations folles, vivantes et parfois horribles. Sous l'influence de cette drogue, l'utilisateur n'est jamais totalement conscient de son entourage et sombre dans l'inconscience par instant. Pour l'utilisateur, le monde halluciné est tout aussi réel et tangible que le monde éveillé. Les effets de la drogue durent 100-SAN minutes, nécessitent un test de SAN et entraînent la perte de 1/1D10 points de Santé Mentale. À chaque fois que la drogue est ingérée, il y a un pourcentage cumulatif de 5% que l'utilisateur devienne accro. Un accro a besoin de la drogue de lotus noir et doit en prendre au moins une fois par jour. S'il n'a pas sa dose, il perd un point de Santé Mentale chaque jour et sombre lentement dans la folie. Un tel personnage devient violent, suicidaire ou meurtrier. Pour être guéri d'une dépendance à la drogue de lotus noir, le personnage doit être traité par un test de Médecine une fois par jour pendant 30-CON/5 jours. Des drogués en cure doivent être ligotés et sous sédatifs pendant le traitement. Il y a aussi un 10% de chance cumulatif, à chaque fois que la drogue est prise, pour que l'utilisateur gagne 1 point de Mythe de Cthulhu. Les investigateurs versés dans les rêves et les Terres oniriques peuvent s'y rendre sous l'influence de cette drogue. Pendant qu'ils sont sous l'influence de la drogue, ils ont alors +10% en Rêver. Ce bonus disparaît lorsque les effets de la drogue s'estompent. Si un investigateur résiste à la drogue, il tombe dans un profond sommeil pendant 100-SAN minutes. Cinq cents grammes de fleurs de lotus noir donnent environ trente grammes de drogue en crème (une seule dose).

ENCENS DE LOTUS NOIR : Il est fait à base de fleurs séchées et écrasées de lotus noir. Versé sur des charbons ardents, cet encens en poudre a les mêmes effets que la drogue de lotus noir en crème, mais ne rend pas accro. Les fumées sont inhalées et causent des hallucinations et des visions. Les effets de l'encens de lotus noir durent 100-SAN minutes et nécessitent un test de SAN en plus de provoquer la perte de 1/1D10 points de Santé Mentale.
Bien qu'il ne rende pas accro, il existe une chance non cumulative de 10%, à chaque fois que l'encens est utilisé, que son utilisateur gagne 1 point de Mythe de Cthulhu. Il y a aussi un malus non cumulatif de 10% que la fumée âcre de l'encens provoque de petites lacérations dans les poumons. Si tel est le cas, l'investigateur ressent une douleur dans la poitrine, a des difficultés à respirer, tousse et crache un peu de sang, provoquant la perte de 5 points de CON. Cette CON se régénère normalement en une semaine si l'encens de lotus noir n'est pas réutilisé. Cinq cents grammes de fleurs de lotus noir donnent environ soixante grammes d'encens (environ deux doses).

Lorsqu'elles sont vues, les Terreurs peuvent avoir la forme de sacs putrides et translucides de chair semi-solide auxquels sont attachés des tentacules frémissants. La plupart des tentacules sont des organes sensoriels, mais le tentacule le plus épais se termine sur une bouche cruelle garnie de crocs. Prédateurs suprêmes, les Terreurs – aussi appelées Parasites astraux – se prennent constamment les uns les autres pour cible dans leur royaume.
Les Terreurs existent dans une dimension au-delà des dimensions humaines de l'espace et du temps, dans un royaume qui surplombe la réalité normale. Ce n'est qu'un exemple d'un royaume hors de la compréhension de la plupart des esprits humains. Normalement, les Terreurs de l'Au-delà et les créatures terrestres n'ont pas conscience les uns des autres. Des stimuli spécifiques, mécaniques ou psychiques, peuvent parfois permettre aux humains de prendre conscience de l'existence des Terreurs et celles-ci prennent alors conscience de leurs observateurs malheureux.
Les Parasites astraux sont normalement invisibles. Ce n'est qu'une fois qu'elle est vue ou ressentie par une créature matérielle que la Terreur peut attaquer cette créature. Les Terreurs ne peuvent donc interagir qu'avec les créatures matérielles qui les ressentent.
Un investigateur ayant des aptitudes psychiques, comme un don de seconde vue, pourrait être capable de voir une Terreur, même si ses compagnons ne le peuvent pas. L'utilisation de la poudre d'Ibn-Ghazi ou d'un projecteur ultraviolet permet de révéler les Terreurs à toutes les personnes présentes.
Certains sorts qui causent des dégâts physiques peuvent affecter les Terreurs de l'Au-delà. Tous les autres sorts échouent automatiquement parce que les Terreurs n'existent que partiellement sur notre plan d'existence. Les investigateurs peuvent toutefois les blesser avec des armes normales. Cependant, seuls ceux qui voient les Terreurs peuvent les attaquer et les blesser.

ATTAQUES : Un Parasite astral ne peut attaquer qu'une créature matérielle qui l'a senti. Toujours affamé, il utilise son tentacule principal pour déchiqueter des morceaux de chair sur sa victime.



PHOTOGRAPHIE TIRÉE DU FILM
UN CHIEN ANDALOU DE LUI BUÑUEL
détruite dans un incendie en 1928 (Archives du film du Centre national de cinématographie, Bois d'Arcy, France)

Aux yeux de ceux qui ne sentent pas la créature, la blessure surgit de nulle part. Pour attaquer avec succès, un Parasite astral doit d'abord réussir un test de POU (difficulté en fonction du POU de la victime).

Si sa victime sombre dans l'inconscience, la Terreur l'attrape avec ses tentacules et l'attire physiquement dans son royaume, où elle pourra se nourrir tranquillement. Seuls les vêtements et les effets personnels de la victime demeurent sur place alors que toutes les choses que la victime tient dans la main profitent d'un aller simple vers l'au-delà.

TINDALOS, CHIENS DE

race supérieure indépendante

« Ils sont maigres et affamés! » hurla-t-il… « Tout le mal de l'univers était concentré dans leur corps maigre et affamé. Avaient-ils seulement un corps? Je ne les ai vus qu'un instant, je ne saurais être certain. »

Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos*

Tindalos est une ville cauchemardesque de tours tire-bouchonnées qui existe hors du temps et de l'espace conventionnels. Certaines sources affirment que Tindalos se trouve dans un monde distant ou proche d'un trou noir, alors que d'autres pensent qu'elle se trouve dans le lointain passé de la Terre.

Les Chiens de Tindalos habitent les angles du temps alors que d'autres êtres (comme l'humanité et les formes de vie communes) sont issus des courbes. Ce concept est difficile à imaginer et ne semble utile qu'appliqué aux Chiens de Tindalos (et aux autres habitants, encore plus horribles, de Tindalos). Les Chiens veulent quelque chose de l'humanité et des formes de vie courantes et suivent leurs victimes à travers le temps et l'espace pour les trouver. Ils sont immortels.

Nul ne sait exactement à quoi ressemblent ces créatures, car ceux qui les rencontrent n'y survivent pas. Un Chien de Tindalos ne ressemblera probablement pas à un chien, mais le nom de l'histoire est à ce point évocateur que c'est toujours ainsi qu'ils sont décrits.

CHIENS DE TINDALOS,
chasseurs temporels

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	150	(3D6+20)x5
TAI	85	(3D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	85	(5D6)x5
POU	120	(7D6)x5

Points de vie moy. 23
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 24
Mouvement : 6 / 40 (vole)
Attaques par round : 1+spécial
Armes : Patte 90%, dégâts : 1D8+Impact+ichor (voir ci-dessus); Langue 90%, dégâts : 1D3x5 POU drainés par tour; Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, dégâts : nausées (voir encadré).
Armure : 2 points de peau épaisse. Les Chiens de Tindalos régénèrent 4 PV par tour, jusqu'à la mort. Les armes standards n'ont aucun effet contre un Chien, mais les armes enchantées et les sorts infligent des dégâts normaux.
Sorts : Tous connaissent au moins 1D8 sorts, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chien de Tindalos.

Puisqu'ils sont reliés aux angles du temps, ils peuvent se matérialiser par le biais de n'importe quel coin s'il est aigu, 120° ou moins. Les pièces de la plupart des demeures humaines ont des murs qui forment des angles de 90 °. Lorsqu'un Chien se manifeste, il apparaît d'abord sous la forme de fumée jaillissant du coin, d'où sortent la tête puis le corps de la chose.

Une fois qu'un humain a retenu l'attention d'une de ces créatures, elle le





Chien de Tindalos



suivra n'importe où pour s'en saisir. Pour savoir combien de temps s'écoule avant que le Chien de Tindalos attrape sa proie, déterminez le nombre d'années entre l'époque actuelle de la proie et le moment où elle a été repérée par la créature. Puis divisez ce nombre d'années par cent mille pour connaître le nombre de jours de voyage du Chien. S'il est repoussé par sa proie, le Chien de Tindalos abandonnera. Malheureusement, il est très difficile de les repousser. Des amis qui viendraient à l'aide de la cible seraient aussi attaqués.

EXEMPLE : Harvey Walters a trouvé une gemme mystérieuse qui, lorsqu'il a médité, lui a permis de voir dans un passé lointain. Il a regardé trois milliards d'années en arrière, a vu un Chien de Tindalos et a été vu. Bien qu'Harvey se soit évanoui, rompant ainsi la connexion, le Chien de Tindalos est sur sa piste! Le temps de voyage de la créature est d'environ trente jours. Harvey a un mois pour se préparer à la venue du visiteur indésirable.

CAPACITÉS SPATIO-TEMPORELLES : La Vision surpuissante d'un Chien de Tindalos porte sur une zone de 1,5 km de rayon. Un Chien de Tindalos peut utiliser ses capacités pour passer à travers n'importe quoi. Pendant un tour, par tranche de 5 points de magie sacrifiés, un Chien de Tindalos peut déformer l'espace dans un rayon de POU/2 mètres. Consultez l'encart ci-contre pour plus de détails.

ATTAQUES : Le Chien peut utiliser sa patte ou sa langue pour attaquer au cours d'un tour, mais pas les deux. Il attaque généralement avec sa patte. Pour déterminer l'attaque aléatoirement, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, il utilise sa patte. Sur un résultat de 5 ou 6, il attaque avec sa langue.
Un Chien de Tindalos est couvert d'une sorte de pus bleu. Lorsqu'une victime est atteinte par un coup de patte, une goutte de ce liquide gluant se trouve sur elle. Cette matière est vivante et active et empoisonne la cible comme si elle avait ingéré un poison léger et les dégâts se poursuivent avec la même puissance tant que l'ichor demeure sur le corps de la cible. L'ichor peut être enlevé avec un chiffon ou une serviette grâce à un test d'Agilité. Il peut aussi être rincé à l'eau par exemple. Le feu élimine l'ichor, mais 1D6 PV seraient perdus en brûlure.
En cas d'attaque réussie avec la langue, un trou profond en résulte (mais sans douleur ni sang). La victime ne subit aucun dommage physique malgré sa blessure particulière, mais perd 1D3x5 POU en points permanents.

TINDALOS, HYBRIDES DE

race inférieure indépendante

La silhouette qui est apparue était angulaire et d'une forme aussi impossible à mémoriser qu'une décharge d'électricité statique. Elle était sombre et se tenait droite. Elle ressemblait vaguement à un loup alors qu'elle se jetait en avant… tout autant qu'à une chose froide animée par une faim primale que rien dans le nouvel univers ne pourrait pleinement satisfaire.

Roger Zelazny, *The Changing Land*

Les Hybrides de Tindalos ressemblent à des peintures cubiques vivantes, tout en angles et en formes pointues. Ils tentent généralement de garder une forme humaine, mais leur image se brouille et tremble souvent. Les Hybrides de Tindalos existent dans des royaumes hyper dimensionnels et semblent donc changer alors que les simples mortels tridimensionnels que nous sommes ne voient que des segments de leur être. Ils s'habillent souvent de robes à cagoules, de vêtements amples munis d'un voile ou de longs pardessus et d'un chapeau à large bord pour camoufler leurs traits. Lorsqu'ils ne se donnent pas la peine de garder une forme humaine, leur partie visible change radicalement. Leurs mains ressemblent à des conglomérats de cristaux triangulaires qui rappellent des griffes de loup. Leur visage est remplacé par ce qui ressemble à une gigantesque bouche béante, munie de longs crocs cristallins. (Le reste d'un Hybride de Tindalos demeure dans une autre dimension.) Leur forme change constamment, comme si des petites parties d'eux entraient et sortaient constamment sur notre plan. Leur forme exposée ressemble à un amas d'angles, sans aucune courbe. Les Hybrides ont une langue de serpent de couleur bleue. Bien que ce ne soit pas évident en les voyant, tout le monde sent immédiatement que ce sont des prédateurs, tels des loups.
Les Hybrides de Tindalos ne sont pas une espèce naturelle. Ils ont été créés par un accident magique. En ingérant un peu de l'ichor bleu laissé par un Chien de Tindalos, un humain peut devenir infecté (s'il ne meurt pas avant) et se transformer en un Hybride de Tindalos. Certains sorts ou élixirs peuvent donner le même effet.
La première priorité d'un Hybride de Tindalos est de se nourrir et il doit le faire au moins une fois par jour. Ils aiment dévorer des âmes et attaquent toujours ceux qui ont le POU le plus élevé en premier. S'ils sont acculés ou pressés, les Hybrides de Tindalos se contenteront de déchiqueter et de projeter ceux qui les entourent. S'ils ont suffisamment de points de magie, ils aiment laisser fuir leur proie avant de réapparaître devant elle, souriant

LES EFFETS DE TINDALOS SUR LE TEMPS ET L'ESPACE

Toutes les créatures venues de ou liées à Tindalos ont les capacités spéciales suivantes sur le temps et l'espace. Consultez les descriptions de chacune pour en savoir plus.

VISION SURPUISSANTE : Permet de voir une zone comme s'ils étaient dans la quatrième dimension : dans toutes les directions, derrière les murs, dans les containeurs, etc. et le tout en même temps. Ils ne peuvent pas voir dans les zones protégées par la magie ou derrière des espaces ronds ou sphériques.

PASSER À TRAVERS : Tant qu'un angle aigu se trouve à moins de trois mètres, ils peuvent passer via l'hyperespace jusqu'à un autre angle, n'importe où dans l'espace-temps dans lequel il vit. Il faut un tour pour ouvrir l'angle, d'où une brume commence à s'échapper. Il faut un deuxième tour pour sortir de l'angle de sortie.

DÉFORMER L'ESPACE : Ils peuvent déformer l'espace-temps autour d'eux. Ceux qui se trouvent au dehors de la zone concernée voient les choses se tordre et s'allonger de manière étrange. Ceux qui se trouvent dans la zone sont tordus et allongés et perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Pour ne pas être vulnérable pendant 2D6 tours à cause de cette déformation, ceux qui se trouvent dans la zone doivent réussir un texte extrême de CON ou POU selon le plus élevé des deux.. Ceux qui se trouvent hors de la zone et qui tirent à l'arme à feu dans la zone doivent obtenir une réussite spéciale pour toucher. Ceux qui attaquent depuis l'intérieur de la zone doivent obtenir une réussite critique. Un personnage, qu'il se trouve dans la zone ou non, peut ignorer la pénalité s'il réussit un test de Mythe de Cthulhu (ou un test majeur de Sciences (mathémaiques) ou Sciences (physique) à la moitié de son pourcentage normal) et qu'il sacrifie un point de Santé Mentale (en cas de test réussi, le tireur est capable de comprendre les angles de distorsion.)

ODEUR CHARNELLE : Tous ceux qui se trouvent à portée d'odorat doivent faire un test d'Endurance ou vomir sans cesse, ce qui les handicape, pendant 1D6 tours.

comme eux seuls peuvent le faire. Il est très difficile pour un Hybride de Tindalos de garder une apparence humaine car leur forme maléfique change constamment, ce qui est plus flagrant en plein jour. C'est pourquoi ils tentent de se camoufler sous des robes et des manteaux. Lorsqu'ils attaquent, ils tentent également de rester dans l'ombre.

HYBRIDES DE TINDALOS,
tueurs bâtards

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	110	(3D6+12)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	75	(1D6+12)x5
POU	85	(5D6)x5
APP	50 / N/A	(3D6*)x5 / N/A)
EDU	65	(3D6+3)x5
SAN	N/A	N/A

* seulement sous forme humaine. N/A sous forme d'Hybride de Tindalos.

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 10
Attaques par round : spécial
Armes : Griffes 45%, dégâts : 1D3+2D1; Morsure 38%, dégâts : 1D6+2D6+avalé tout rond (voir ci-contre); Langue 70%, dégâts : 1D2x5 POU drainés (voir ci-contre); Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, dégâts : nausées.
Armure : 8 points de peau. Les Hybrides de Tindalos régénèrent 3 PV par tour. Les armes standards infligent des dégâts minimaux aux Hybrides de Tindalos. En dépensant 4 point de magie par tour, un Hybride peut renvoyer son essence physique dans l'espace hyper dimensionnel et être parfaitement immunisé contre les armes standards. Dans tous les cas, les armes enchantées et les sorts infligent des dégâts normaux. Si les PV d'un Hybride tombent à zéro ou moins, il éclate en milliers de fragments de cristaux, dont la plupart se dissipent rapidement. Il appartient au gardien de décider alors si l'Hybride de Tindalos est vraiment mort ou si certains fragments se régénèrent au bout d'un long moment.
Sorts : Tous les Hybrides de Tindalos connaissent 1D10 sorts, au choix du gardien.
Compétences : discrétion 80%, écouter 70%, sauter 75%, sentir les humains 85%, trouver objet caché 75% ainsi que toutes les compétences humaines normales, mais généralement à un niveau supérieur en sciences et en psychologie.
Perte de Santé mentale : Aucune perte sous forme humaine; 1/1D12 points de Santé Mentale pour avoir vu un Hybride de Tindalos sous sa forme non humaine.

CAPACITÉS SPATIO-TEMPORELLES : La Vision surpuissante des Hybrides de Tindalos couvre une zone égale à POU mètres de rayon par point de magie par tour. Pour quatre points de magie, un Hybride peut Passer à travers d'un autre angle se trouvant à moins de POUx6 mètres de lui. Pendant un tour, par tranche de 5 points de magie sacrifiés, un Hybride de Tindalos peut Déformer l'espace dans un rayon de POU/10 mètres. Consultez l'encart p. 98 pour plus de détails.

ATTAQUES : Les Hybrides de Tindalos peuvent attaquer avec leurs mains/griffes chaque tour. Ils ont aussi plusieurs attaques et effets spéciaux.

MORSURE : Si un Hybride de Tindalos bénéficie d'un succès majeur et que la victime n'esquive pas, la bouche de l'Hybride semble s'agrandir à la taille de la victime alors que la victime semble s'allonger puis se rétrécir avant d'être aspirée dans la bouche. La victime a disparu. Un Hybride peut avaler jusqu'à sa TAIx2 (moyenne 130).

LANGUE : Ce processus laisse un petit trou indolore dans la poitrine de la victime, entouré d'ichor bleu. Les Hybrides de Tindalos gagnent un point de magie par 5 points de POU drainés, jusqu'à leur maximum d'origine. La langue aspire l'âme et tous les fluides corporels de la victime à raison de 1D2x5 POU et 1D6x5 CON par tour (le POU est perdu indéfiniment, mais des transfusions sanguines peuvent ramener la CON jusqu'à la moitié des points perdus). La langue demeure sur place jusqu'à ce que la victime se libère (test de FOR extrême) ou meure.

TINDALOS, SEIGNEURS DE

race supérieure indépendante

Des formes monstrueuses avançaient maintenant, avec une rapidité qui semblait peu naturelle et terrifiante. Elles avaient un aspect vaguement lupin, avec leurs yeux brillants et leurs mâchoires puissantes. Mais leur contour semblait changer alors qu'ils avançaient comme si tout le mal de l'univers les reformait d'un instant à l'autre, pour les rendre encore plus effrayants dans leur instinct destructeur.
Frank Belknap Long, *Gateway to Forever*

Comme les Chiens de Tindalos, les Seigneurs de Tindalos sont plus des créatures faites d'esprit et de matériau surnaturel que de chair solide. Leur forme ressemble à celle d'un loup uniquement en ce que l'âme humaine reconnaît leur instinct de prédateur-né. Leur forme est perçue comme étant composée de pièces angulaires et tranchantes. Comme ces créatures proviennent d'un plan supérieur, elles semblent changer de forme et de taille alors que leur contour et différents segments entrent et sortent de l'espace-temps.

Les Seigneurs de Tindalos et Yog-Sothoth combattent depuis le commencement des temps. Les formes sphériques de Yog-Sothoth démontrent son affiliation aux courbes alors que les Seigneurs de Tindalos sont en quelque sorte les contreparties de Yog-Sothoth, tout en angles.

SEIGNEURS DE TINDALOS,
horreurs venues d'une époque angulaire

carac.	Moy.	Jet
FOR	210	(4D10+20)x5
CON	210	(4D10+20)x5
TAI	210	(4D10+20)x5
DEX	100	(2D6+13)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	210	(4D10+20)x5

Points de vie moy. : 42
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 42
Mouvement : 20 / 60 (vole)
Attaques par round : spécial
Armes : Griffes 95%, dégâts : 1D6+Impact+ichor (voir ci-contre); Morsure 90%, dégâts : avalé tout rond (jusqu'à une TAI de 500); Langue 95%, dégâts : 1D10x5 POU et 1D10x5 CON drainés; Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, dégâts : nausées (voir encadré p. 98).
Armure : 8 points de peau épaisse. Les armes standards n'ont aucun effet contre un Seigneur de Tindalos, mais les armes enchantées et les sorts infligent des dégâts normaux. Les Seigneurs de Tindalos régénèrent 8 PV par tour, jusqu'à la mort.
Sorts : N'importe lesquels, au choix du gardien, mais plus particulièrement ceux qui sont liés à l'espace ou au temps.
Perte de Santé mentale : 3/1D20+1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Seigneur de Tindalos.

CAPACITÉS SPATIO-TEMPORELLES : La Vision surpuissante des Seigneurs de Tindalos s'étend à une zone ayant jusqu'à 15 km de rayon. Un Seigneur de Tindalos peut utiliser ses capacités pour passer au travers de n'importe quoi. Pendant un tour par

LAURENÇO PAR PICASSO (1908)
fréquemment décrit comme le point de départ du cubisme (Louvre, Paris, France)



tranche de 5 points de magie sacrifiés, un Seigneur de Tindalos peut Déformer l'espace dans un rayon de 1,5 km. Consultez l'encart p. 98 pour plus de détails.

ATTAQUES : Un Seigneur de Tindalos, en plus de son arsenal de capacités spatio-temporelles, peut attaquer chaque tour avec ses griffes, mordre ou lécher avec sa langue. L'attaque avec les griffes laisse le même ichor bleu que celui des Chiens de Tindalos (le poison est considéré comme fort jusqu'à être nettoyé). Avec leur morsure, les Seigneurs de Tindalos peuvent avaler n'importe quoi ayant une TAI jusqu'à 500. L'attaque de la langue draine à la fois POU et CON (sang). La perte de POU est permanente, bien que la CON drainée revienne à raison d'un point par semaine de repos alité. Les Seigneurs gagnent un point de magie par point de POU drainé, sans pouvoir dépasser leur maximum d'origine.

TRIFFIDS

race inférieure indépendante

Il inspecta la tige droite et le trou par lequel elle sortait du bois. Il se montra curieux, mais pas très attentif, face aux trois petits bâtons nus qui se trouvaient devant la tige. Il caressa les petites feuilles vertes entre le pouce et l'index, comme si leur texture pouvait lui apprendre quelque chose. Puis, il regarda dans l'espèce de tuyau au bout de la tige… il regarda dans l'entrée conique et vit la volute entourée sur elle-même qui se trouvait à l'intérieur. Cela ressemblait un peu à une nouvelle feuille de fougère qui émergeait quelques centimètres au-dessus de la base de l'entrée du tuyau. Il n'y toucha pas, mais eu l'impression que c'était collant parce que des mouches et des petits insectes se débattaient… Durant le court laps de temps que cela a duré, il regarda, fasciné. C'est alors que la plante mystérieuse a poussé jusqu'à une hauteur de plus de deux mètres. Aucune erreur possible, et elle « marchait » ! Le tronc, que je vis pour la première fois, était recouvert de petits poils. Il aurait été sphérique à l'exception de trois appendices grossiers fixé au bas. En appui sur ces appendices, le corps principal se trouvait à trente bons centimètres au-dessus du sol. Lorsqu'il « marchait », il rappelait une personne avec des béquilles. Deux « jambes » avançaient puis toute la chose sautait alors que la dernière jambe se mettait au niveau des deux autres, puis les deux premières avançaient à nouveau. À chaque pas, la longue tige se balançait en fouettant l'air violemment. Rien qu'à la regarder, on aurait pu souffrir de nausées.

John Wyndham, *The Day of the Triffids*

Les Triffids sont des plantes carnivores intelligentes et sensibles qui mesurent entre deux et trois mètres et poussent sous n'importe quel climat, à l'exception des déserts et des étendues glaciaires. À l'origine, ils sont la conséquence de recherches biologiques secrètes, mais les Triffids sont maintenant répandus dans le monde entier. Lorsque les Triffids germent, ils représentent rapidement une menace incontrôlable, particulièrement dans les jungles tropicales. Il faut de quatre à cinq ans pour que le Triffid arrive à maturité. À maturité, le dard mortel de la plante devient actif et le Triffid peut marcher. Lorsqu'il ne marche pas, il plante ses racines pour puiser des nutriments dans la terre, comme les plantes normales. Comme toutes les plantes carnivores, les Triffids chassent, tuent et mangent les insectes et animaux afin d'obtenir des nutriments supplémentaires. Cependant, contrairement aux autres plantes carnivores, les Triffids chassent aussi les mammifères plus grands, comme les humains. Pour se nourrir, ils plantent leur dard, qui empoisonne et tue rapidement leur proie. Puis le Triffid attend que sa proie pourrisse pendant plusieurs jours avant de se nourrir de la chair putride.

Les Triffids tendent normalement une embuscade à leur proie, se cachant dans les feuilles jusqu'à ce qu'une victime inconsciente du danger passe suffisamment près pour qu'elle l'atteigne de son dard. Comme ce sont des plantes, les Triffids n'ont pas d'yeux, mais ils ressentent les bruits et sont attirés par les sons liés aux activités humaines. Les Triffids communiquent en tapant leurs appendices sur leur tronc, comme un battement de tambour rythmique, qui appelle leurs pairs. Les Triffids apprennent et se souviennent des pièges conçus pour les capturer et les piéger ne fonctionnent donc qu'une ou deux fois avant qu'ils apprennent à les éviter.

TRIFFIDS,
plantes tueuses qui marchent

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	70	(4D6)x5
DEX	85	(5D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	15	(1D6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Dard 40%, dégâts : poison (voir ci-dessus).
Armure : Les armes qui empalent cause des dégâts minimaux aux Triffids. Les attaques dirigées spécialement contre le dard subissent un dé de malus.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 80%, Écouter 80%, Pister 75%.
Perte de SAN: 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Triffid.

ATTAQUES : Les Triffids attaquent en frappant de leur dard, long de 1m50, en visant les yeux ou le visage de leur victime. Le dard est couvert d'un poison à action rapide dont la VIR est égale à la CON du Triffid. Si la victime est vaincue par le poison, elle devient aveugle à jamais et perd 1 PV par tour jusqu'à avoir perdu un nombre de PV égal à la VIR du poison. Si la victime résiste avec succès au poison, elle évite la cécité, mais perd tout de même 1 PV par tour jusqu'à avoir perdu la moitié de la VIR du poison. Les masques et vêtements épais qui recouvrent le corps entier suffisent généralement à faire dévier le dard d'un Triffid. Les Triffids dénués de dards sont inoffensifs pour les humains, mais le dard repousse en un à deux ans.

TROLLS

race inférieure de serviteurs

Les Trolls sont de grandes créatures ressemblant aux singes, issues des hominidés pré-humains. (Le nom qu'ils se donnent à eux-mêmes est imprononçable. Ils sont appelés « Trolls » pour plus de facilité.) Ils sont un peu plus petits que des humains. Ils ont une fourrure blanc terne et des yeux sombres et sont omnivores. Leur visage est incroyablement laid et ils ont une odeur putride prononcée.

Marcus L. Rowland, *Nightmare in Norway*

Les Trolls évitent normalement les hommes et se cachent si bien qu'ils sont quasiment oubliés de tous. Ils demeurent dans leur tanière glaciale une bonne partie de l'année, n'en sortant que la nuit pour chercher des racines, des petits rongeurs ou des charognes. Ils ont une excellente vision nocturne. En hiver, ils sont plus actifs, mais leur fourrure les cache et leurs habitudes de reclus les rendent presque indétectables. Comme les loups, ils n'attaquent les humains que si toutes les chances sont de leur côté.

Les Trolls ont un langage primitif qui consiste principalement en des grognements et des cris, ainsi qu'une culture tribale primitive basée sur le partage de nourriture et le culte de leur déesse, Tsathoggua. Ces créatures sont les descendants directs des Voormis et peuvent être le lien manquant entre les Voormis et le Sasquatch.

ATTAQUES : Les Trolls attaquent avec leurs deux mains griffues à chaque tour, ou avec leurs armes primitives, ou encore en mordant.

INVOQUER LE BLIZZARD : Cette capacité spéciale leur est octroyée par Tsathoggua pour les protéger, puisqu'ils sont les derniers descendants de ses adorateurs Voormis. Cela nécessite le sacrifice de 5 points de POU permanent plus un point de magie par heure et affecte un rayon de cent mètres

à partir du point d'invocation. Le rayon peut être doublé pour chaque point de magie supplémentaire dépensé. La tempête ainsi créée apporte plusieurs dizaines de centimètres de neige, des vents très violents et une réduction de la température de 3D10° C par rapport à la température initiale de 0° C. Les humains pris dans une telle tempête perdent 1D2 PV par minute passée dans la tempête en cas d'échec au test de Constitution. Il faut 20D6 minutes pour que ce sort soit lancé et fasse effet. La tempête dure 2D6 heures.

TROLLS,
Voormis dégénérés

carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(4D6+6)x5
CON	110	(4D6+8)x5
TAI	45	(2D6+2)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	50	(1D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 11
Attaques par round : 2
Armes : Morsure 45%, dégâts : 1D6; Griffes 60%, dégâts : 1D8; Massue 25%, dégâts : 1D10+Impact; Objets jetés (pierres, branches, etc.) 15%, dégâts : 1D8.
Armure : 3 points de fourrure épaisse.
Sorts : Lancez 1D100. Si le résultat est plus élevé que l'INT/5 du Troll, il ne connaît aucun sort. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT/5 du Troll, il peut connaître le même nombre de sorts, au choix du gardien. Les sorts appropriés sont liés à la météo, à Tsathoggua et à ses créatures.
Compétences : Discrétion 80%, Écouter 80%, Pister 75%, Sentir 75%, Vision nocturne 95%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Troll.

TROUPEAU DES TOMBES

race inférieure de serviteurs

D'horribles formes blanches et gélatineuses apparaissaient dans le paysage, à l'avant de la scène… et comme dans un rêve, j'ai vu ces formes effrayantes se déplacer vers les statues proches et j'ai observé les contours de ces statues devenir flous puis commencer à bouger. Puis, rapidement, un de ces êtres effrayants s'est mis à sauter et rouler vers moi. Je sentis quelque chose froid comme la mort me toucher la cheville.

Ramsey Campbell,
The Church in High Street

Les Troupeaux des Tombes sont liés à la Terre par certaines tombes et cryptes où ils se nourrissent des excroissances extra-dimensionnelles des occupants des cryptes, qui leur sont accessibles sur leur monde natal. Des statues particulières, mi-homme, mi-crustacé, sont placées dans certaines tombes par les adeptes de Yog-Sothoth pour servir de corps hôte aux membres des Troupeaux des Tombes dans le plan concerné.
Les portails des Troupeaux des Tombes vers cette dimension sont activés par une présence vivante près de la tombe. Les membres du Troupeau des Tombes entrent alors immédiatement dans les statues spécialement préparées pour eux dans la crypte et attaquent les intrus pour s'en nourrir.

POSSESSION : Si une statue n'est pas disponible pour un membre du Troupeau des Tombes, celui-ci peut tenter de posséder un des humains se trouvant dans la tombe en le touchant et en remportant un test de POU en opposition. Si elle est vaincue par le membre du Troupeau des Tombes, la victime doit réussir un test majeur de POU ou s'évanouir. Qu'elle s'évanouisse ou non, le membre du Troupeau des Tombes utilise immédiatement la victime pour se nourrir. L'hôte conscient d'un membre du Troupeau des Tombes doit faire un test de SAN et perd 2/2D4 points de Santé Mentale pour sa participation à un repas aussi macabre. Une fois qu'il a terminé de se nourrir, le membre du Troupeau des Tombes quitte son hôte temporaire, retourne dans son plan natal et laisse sa victime indemne.

TORDRE L'ESPACE : Une des capacités uniques aux Troupeaux des Tombes est qu'ils peuvent tordre ou éparpiller l'espace dans de petites zones (cela n'est possible que lorsque le membre du Troupeau des Tombes est sous sa forme naturelle, dénuée de substance). Cette déformation de l'espace agit comme un Portail involontaire et draine un point de SAN et un point de magie à tous ceux qui passeraient dans la zone ainsi touchée. Cette attaque inhabituelle est dirigée contre une cible spécifique et ne peut être évitée que si la victime réussit un test majeur de POU. Il en coûte un point de magie à chaque membre du Troupeau des Tombes pour tordre l'espace de cette façon. Cela ne peut être fait qu'une fois par victime, qui continue de ressentir les effets de la distorsion jusqu'à réussir un test majeur de POU. Ce Portail a généralement une portée inférieure à 8 km. Les Troupeaux des Tombes utilisent ce pouvoir à répétition pour retourner une victime à sa tombe ou vers un lieu semblable. Parfois, ils se contentent de garder la victime dans la ville ou la zone où ils l'ont rencontrée. De grands groupes de victimes seront généralement séparés afin de pouvoir tourmenter chaque victime individuellement. Bien que certains Troupeaux des Tombes désorientent leurs ennemis de cette manière, d'autres s'en servent pour alerter leurs alliés humains de la présence d'intrus.

LES STATUES : Lorsqu'elles ne sont pas occupées par un Troupeau des Tombes, les statues spéciales ont un nombre de PV égal à leur TAI/5, plus 3 points d'armure. Les succès majeurs ne font que la moitié des dégâts aux statues non occupées. Le Troupeau des Tombes retourne automatiquement dans sa dimension natale si les statues sont manipulées et/ou bricolées.

TROUPEAU DES TOMBES,
guetteurs sur le seuil

carac.	Forme naturelle dés / moyenne	Forme de statue dés / moyenne
FOR	N/A	(2D6+6)x5 / 65
CON	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
TAI	(1D6)x5/ 20	(2D6+6)x5 / 65
DEX	(3D6)x5 / 50	(2D6)x5 / 35
INT	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
POU	(3D6+6)x5 / 80	(3D6+6)x5 / 80
Points de vie moy. :	7	11
Impact moy. :	N/A	+1D5
Carrure moy. :	N/A	1
Points de magie moy. :	N/A	N/A
Mouvement :	10	6

Attaques par round : spécial
Armes : Aucune, généralement Agrippe ou autre attaque physique (forme de statue) DEX/2%, dégâts : Impact.
Armure : Sous sa forme naturelle, le Troupeau des Tombes est immunisé contre tous dégâts infligés par des armes non magiques. La magie, le feu et l'acide causent des dégâts normaux aux Troupeau des Tombes dénués de substance. Sous forme de statue, ils subissent des dégâts normaux, par contre, ils ont trois points d'armure.
Sorts : Normalement, aucun.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Troupeau des Tombes sous sa forme naturelle; 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu les statues inhabitées.

TSATHOGGUA, FILS DE

race supérieure de servite urs

J'entendis à l'intérieur un hurlement haut perché, puis un son plus humide, comme si une énorme forme gélatineuse avait été envoyée au travers de la fenêtre. J'aurais pu jurer avoir entendu un doux battement d'ailes gigantesques… Une gelée immonde apparu sur le seuil de la fenêtre et au centre de la pièce se trouvait [sa victime], la tête écrasée, ruines rouges d'un crâne et d'un visage, sous l'empreinte d'un énorme sabot.

Robert E. Howard, *The Thing on the Roof*

Les Fils de Tsathoggua sont d'énormes choses bouffies et graisseuses, ressemblant vaguement à des crapauds. Ils possèdent au moins quatre jambes épaisses qui se terminent sur de gigantesques sabots ainsi que des ailes énormes et abîmées qui sortent de leur dos gélatineux. Des crocs incurvés forment une rangée visible sur leur bouche énorme et leurs nombreux yeux d'un blanc laiteux clignent constamment. La peau caoutchouteuse puante des serviteurs de Tsathoggua est d'un noir ébène, recouverte d'une gelée qui goutte doucement. Ces monstres émettent des gémissements énervants, semblables à ceux d'enfants et sont parfois appelés les Enfants de Tsathoggua.

Les Fils de Tsathoggua vivent dans les cavernes et les temples où leur ancêtre est vénéré. Ils représentent la présence du Grand Ancien en acceptant les sacrifices et en servant de gardes. Toute personne qui voudrait voler un objet d'un temple de Tsathoggua ou qui ferait enrager le Grand Ancien serait pistée et tuée par l'un de ses Fils. Les objets dérobés sont retrouvés par ses serviteurs et ramenés à leur point d'origine, dans les royaumes nocturnes de Tsathoggua.

Les Fils de Tsathoggua sont venus de Saturne avec lui et sont incroyablement vieux. Certains étaient vénérés comme des dieux par les premiers hommes. Bien qu'ils soient apparentés aux Larves informes de Tsathoggua, par le biais de leur association à Tsathoggua et leur servitude, les Fils de Tsathoggua et les Larves informes sont deux races distinctes. Ces êtres ailés semblables à des crapauds pourraient aussi être apparentés au Grand Ancien nommé Gol-goroth. Certaines sources très anciennes les ont même confondus avec Gol-goroth, particulièrement dans un cas, où une horreur qui aurait été identifiée comme étant Gol-Goroth aurait été tuée par un groupe d'hommes. Le Grand Ancien Ossadagowah pourrait aussi être apparentés aux Fils de Tsathoggua et pourrait être un membre très puissant de cette race.

ATTAQUES : Au combat, les Fils de Tsathoggua utilisent leurs nombreux tentacules pour écraser leurs adversaires, mordent avec leur énorme bouche ou écrasent leur victime sous leurs sabots massifs. Un Fils peut attaquer avec 2D6 tentacules, mordre une fois ou piétiner une victime par tour.

FILS DE TSATHOGGUA, éternels gardiens

carac.	Moy.	Jet
FOR	275	(6D6+34 x5)
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	315	(6D6+42)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 39
Impact moy. : +6D6
Carrure moy. 7
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 7 / 10 (vole)
Attaques par round : 2D6 tentacuules, une morsure ou piétinement
Armes : Tentacules 45%, dégâts : 1/2 Impact; Piétiner 35%, dégâts : 2D10+Impact; Morsure 25%, dégâts : 1D6.
Armure : Grâce à leur peau semblable à des glaires, les Fils de Tsathoggua subissent des dégâts minimaux suite aux attaques physiques et d'armes non enchantées. Les sorts peuvent les affecter, de même que le feu, les produits chimiques, l'électricité et les armes enchantées.
Sorts : Tous connaissent Contacter Tsathoggua, Appeler Ossadagowah et Contacter les Larves informes. Ils peuvent connaître 1D6 sorts supplémentaires si leur INT/5 ou moins est obtenue sur 1D100.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Fils de Tsathoggua.

TSATHOGGUA, LARVES AMORPHES DE

race inférieure de serviteurs

Lorsque les Hommes de K'n-yan sont descendus dans les noires abysses de N'kai's avec leurs lampes atomiques surpuissantes, ils ont trouvé des choses vivantes, des choses vivantes qui rampaient dans des couloirs de pierre et vénéraient des représentations de Tsathoggua en onyx et en basalte. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme Tsathoggua. Bien pire, c'étaient des tas amorphes d'une gelée noire visqueuse qui prenaient des formes temporaires dans divers buts. Les explorateurs de K'n-yan n'ont pas pris le temps de faire des observations plus détaillées, et ceux qui ont pu en réchapper vivants ont scellé le passage.

H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, *The Mound*

Ces choses noires changent de forme en un instant, passant de formes vaguement semblables à des crapauds à des choses allongées munies de centaines de pattes rudimentaires. Elles se faufilent dans la moindre fissure et peuvent agrandir leurs membres à volonté. Elles sont associées à Tsathoggua et se trouvent souvent dans ses temples ou dans des cavernes éternellement ténébreuses. Certaines Larves informes se trouvent dans les Terres oniriques.

Grâce à leur fluidité et aux innombrables formes qu'elles peuvent prendre, toutes ont au moins quatre formes d'attaques qu'elles peuvent alterner d'un tour à l'autre, mais pas au sein d'un même tour.

LARVE AMORPHE DE TSATHOGGUA

carac.	Moy.	Jet
FOR	45 à 135	(1D6+6 à 6D6+6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	75 à 165	(1D6+12 à 6D6+12)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 13 à 22
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 12
Attaques par round : spécial
Armes : Fouet 90%, dégâts : 1D6 ou Agrippe; Tentacule 60%, dégâts : Impact; Gourdin 20%, dégâts : 2D6 ou Impact (prendre le plus élevé); Morsure 30%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessous).
Armure : Les Larves informes sont immunisées contre toutes les armes physiques, même enchantées et les blessures qui leur sont infligées se referment aussitôt causées. Les sorts peuvent les affecter, de même que le feu, les produits chimiques et les autres forces.
Sorts : Les Larves informes connaissent un sort si leur (INT+POU)/5 ou moins est obtenu sur 1D100. Quelques Larves informes connaissent plusieurs sorts. Si des sorts sont connus, ils incluent toujours Contacter Tsathoggua.
Compétences : Discrétion 50%,
Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve informe de Tsathoggua.

ATTAQUES DE FOUET ET DE GOURDIN : L'attaque de fouet sert à se saisir d'une victime ou à causer des blessures. La portée est toujours égale à la TAI/5 du monstre, en mètres. L'attaque de gourdin inflige 2D6 de dégâts ou l'Impact de la créature en dégâts, selon ce qui est plus élevé.

ATTAQUES DE TENTACULES : Les tentacules peuvent frapper 1D3 adversaires dans un même tour et peuvent chercher à Agripper plutôt que d'infliger des dégâts. La portée est égale à la TAI/5 du monstre, en mètres.

ATTAQUE PAR MORSURE : La victime est immédiatement avalée. Lors de chaque tour suivant, la victime perd 1 point de dégât du à la constriction, ces dégâts augmentant d'un point par tour ensuite (donc, au deuxième tour, deux points de dégâts, et ainsi de suite).



Lorsqu'elle est avalée, la victime ne peut accomplir aucune action, mais ses compagnons peuvent tenter de tuer le monstre pour la libérer. Une Larve informe peut mordre une fois par tour et continuer d'avaler des proies jusqu'à en avoir avalé autant que sa TAI. Lorsqu'elle digère une victime, une Larve informe peut continuer de se battre mais pas se déplacer, à moins de régurgiter ce qu'elle a avalé.

TUNNELIERS SOUTERRAINS

race inférieure indépendante

C'étaient des vers aussi longs qu'un homme et aussi épais que la cuisse d'un homme, cylindriques et droits. D'un bout à l'autre, aussi nombreuses que les pattes d'un mille-pattes, se trouvaient de petites ailes translucides comme celles d'une mouche, qui vibraient sans cesse, produisant un bourdonnement sinistre et constant. Ils n'avaient pas d'yeux. Leur tête était une bouche circulaire dont les dents triangulaires parfaitement alignées étaient aussi tranchantes que celles d'un requin.

Fritz Leiber, *The Terror from the Depths*

Les Tunneliers souterrains sont appelés ainsi car nul ne connaît leur véritable nom. Cette espèce rare et mystérieuse est dotée de grands pouvoirs psychiques, dont une forme puissante de télépathie qui leur permet de communiquer avec n'importe quelle créature vivante. Les Tunneliers souterrains peuvent aussi profiter de cette capacité pour envahir les rêves, voler les pensées et souvenirs de leurs victimes ou communiquer avec des esprits morts depuis longtemps. Les Tunneliers usent de leur télépathie pour assouvir leur soif de connaissances sur le Mythe.

LES TUNNELIERS SOUTERRAINS,
parasites psychiques

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	110	(3D6+12)x5
TAI	55	(3D6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	165	(6D6+12)x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 33
Mouvement : 4 / 2 (creuse)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 80%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : Les Tunneliers souterrains ne subissent que la moitié des dégâts des armes et attaques normales et non magiques (arrondir inférieur). Ils régénèrent 2 PV par tour en cas de blessure, mais meurent immédiatement lorsqu'ils atteignent 0 PV.
Sorts : Tous les Tunneliers souterrains connaissent 2D4 sorts au choix du gardien.
Compétences : Communiquer télépathiquement (automatique), Envahir les rêves 70%, Partager le Mythe de Cthulhu 70%.
Perte de Santé mentale : 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Tunnelier souterrain.

Ces étranges créatures sont attirées par tous les aspects du Mythe et sont connues pour se rassembler sous les lieux d'énergie mystique ou de pouvoir psychique puissants ainsi que sous les lieux terrestres les plus influencés par des choses extraterrestres.

Les Tunneliers souterrains vivent dans des cavernes sous le monde entier, passant bien en-dessous du fond des océans. Ils ont une grande installation sous la ville sous-marine de R'lyeh, un lieu où ils peuvent se gaver des rêves psychiques du puissant Cthulhu et de ses serviteurs.

ATTAQUES : Les Tunneliers souterrains ne sont pas hostiles, à moins d'être provoqués. S'ils sont dérangés, leur tactique favorite est de creuser une série de tunnels fragiles sous la demeure de leur cible, faisant s'effondrer la structure. S'ils sont rencontrés en face à face, ils peuvent attaquer avec leur mâchoire imposante. Cependant, l'aspect le plus dangereux d'un Tunnelier souterrain est une chose qu'il ne peut contrôler, un effet secondaire de sa simple présence et de ses incroyables pouvoirs psychiques.

ENVOIS PSYCHIQUES : Chaque Tunnelier souterrain communique continuellement ses découvertes, idées et connaissances sur le Mythe à ses pairs et parfois, si certaines créatures sont suffisamment proches d'humains, ces communications télépathiques peuvent être saisies par des humains incroyablement sensibles. Lorsque cela arrive, le malheureux humain fait des rêves atroces, pourrait commencer des crises de somnambulisme et entend des voix lui murmurer des secrets sur le Mythe, à toute heure du jour et de la nuit. Un humain qui entendrait

ces pensées télépathiques perdrait 1D4 points de Santé Mentale par semaine et gagnerait 1% en Mythe de Cthulhu. En un nombre de mois égal à 20-POU/5 de la victime, ces voix et murmures ne s'arrêtent jamais. À ce moment, la victime perd 1D6 points de Santé Mentale par jour et ajoute 3% de Mythe de Cthulhu par jour. Cela se poursuit jusqu'à ce que la victime meure, devienne totalement folle ou jusqu'à ce que les Tunneliers souterrains s'éloignent pour une raison quelconque. Si ces communications télépathiques sont accidentelles, les souffrances de la cible peuvent disparaître si elle déménage. Si les envois sont délibérés, il n'y a aucune place sur Terre où le répit pourrait durer.

U

UBBO-SATHLA, ENGEANCE D'

race supérieure de serviteurs

Têtards gris dénués de forme, prototypes primitifs et macabres de la vie terrestre.

Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

L'Engeance d'Ubbo-Sathla est les descendants primitifs du Dieu Extérieur. Ils sont en apparence similaires à des protozoaires géants et aux autres organismes unicellulaires. Ubbo-Sathla produit constamment de nouveaux enfants dans sa masse difforme. Le Dieu Extérieur en dévore une partie alors que les autres s'échappent. Ceux qui survivent accomplissent le moindre désir de leur père primitif. Ils se trouvent généralement uniquement dans la grotte d'Ubbo-Sathla. Il n'existe pas deux larves semblables.

ATTAQUES : Tous préfèrent les attaques surprises aux embuscades. Certains attaquent avec leurs filaments gluants, d'autres avec leurs tentacules, etc. Quelle que soit l'attaque, un succès attire la cible dans le corps de la créature, où elle est digérée au rythme de 1D6 PV par tour. Une fois avalée, la cible ne peut plus accomplir d'action, mais ses amis peuvent tenter de la libérer.

ENGEANCE D'UBBO-SATHLA, larves d'Ubbo-Sathla

carac.	Moy.	Jet
FOR	15 à 195	(1D6 à 6D10+6)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	15 à 205	(1D6 à 6D10+10)x5
INT	0	0
POU	55	(3D6)x5
DEX	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : 10 à 29
Impact moy. : +1D4 à +4D6
Carrure moy. : 1 à 5
Points de magie moy. : 33
Mouvement : 8-9 (1D10+3)
Attaques par round : spécial
Armes : Avaler (divers) 75%, dégâts : 1D6 par tour.
Armure : Ils sont immunisés contre tous les coups et coupures. Le feu, la magie et les armes enchantées les blessent normalement.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 90%
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES PACTES CONCLUS AVEC LES GRANDS ANCIENS ET LES DIEUX EXTÉRIEURS

Pour la plupart, les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs sont emprisonnés, incapables d'affecter le monde autrement que par leurs pensées et rêves. Pourtant, à l'occasion, un humain est suffisamment stupide pour invoquer un de ces dieux emprisonnés hors de sa noire prison.

Pour une raison quelconque, les pactes semblent avoir un pouvoir certains sur la plupart des Grands Anciens et Dieux Extérieurs. Peut-être sont-ils incapables d'utiliser leurs pleins pouvoirs sans le consentement de leur cible. Peut-être sont-ils liés par une promesse faite par eux à des dieux plus vieux encore. Peut-être considèrent-ils simplement cela comme un jeu amusant. Quel que soit le cas, les dieux noirs semblent prêts à proposer des pactes à ceux qui les invoquent et ils suivent généralement de tels pactes à la lettre.

Hastur est l'exemple le plus connu. En échange de certaines faveurs (souvent liées aux Mythe ou à des artefacts venus d'étoiles lointaines), il demande que l'on «" accorde un refuge à Celui qu'il ne faut pas nommer" . Hastur prend alors comme refuge le corps de celui qui a conclu le pacte, et c'est ainsi que naissent les Effroyables Possesseurs.

Nyarlathotep aussi est connu pour accepter des pactes sous ses nombreuses apparences. Sous la forme de l'Homme noir, il emmène des gens à la cour d'Azathoth pour qu'ils puissent signer le Livre d'Azathoth. Celui qui veut signer doit alors lui donner rien de moins que son âme. En échange, il obtient certains pouvoirs magiques ou sorts qui doivent lui permettre de mieux régner sur le monde.

Tsathoggua aussi est connu pour conclure des pactes, mais il adopte généralement une approche plus pratico-pratique. En échange de laisser la vie sauve à celui qui l'invoque, il exige un paiement. Sans aucun doute possible, il y a aussi d'autres dieux qui ne proposent pas de pactes et se contentent de prendre ce qu'ils veulent. Certains proposent aussi des pactes aux mortels. Les récompenses - la richesse, le pouvoir, voire l'immortalité - peuvent s'avérer difficile à refuser.

V

VAGABONDS DIMENSIONNELS

race inférieure indépendante

Avançant vers lui dans les ténèbres, une forme gigantesque et blasphématoire qui n'était ni totalement singe, ni totalement insecte. Sa peau pendait, flasque sur son corps, et son semblant de tête, rugueux et aux yeux morts, oscillait, comme ivre. Ses pattes avant étaient tendues, ses griffes sorties et tout son corps était tendu en anticipation du meurtre sauvage malgré son absence parfaite d'expression faciale.

H.P. Lovecraft et Hazel Heald, *The Horror in the Museum*

On sait peu de choses de ces êtres, sinon leur nom et la description de leur peau. Ce sont censés être des entités capables de changer de plans ou de mondes, passant peu de temps sur une même planète, mais se promenant. Ils servent parfois un Dieu Extérieur ou un Grand Ancien. Ils peuvent quitter un plan quand ils le souhaitent, signalant leur changement lorsqu'ils commencent à trembloter avant de disparaître. Cette transition leur coûte 4 points de magie et nécessite un tour. Pendant ce temps, ils peuvent être attaqués mais ne peuvent pas rendre les coups.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Un Vagabond peut emporter des objets ou des personnes avec lui lorsqu'il disparaît vers une autre dimension. En prenant l'objet désiré dans ses griffes et en dépensant un point de magie supplémentaire par tranche de 50 points de TAI de l'objet ou de la créature, ce qu'il tient part avec lui. Les objets et victimes emmenés ne sont jamais retrouvés.
Les Vagabonds dimensionnels peuvent attaquer avec leurs deux griffes à chaque tour.

VAGABONDS DIMENSIONNELS, meurtriers démoniaques

carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	95	(2D6+12)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 7
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : 3 points de peau épaisse.
Sorts : Un Vagabond dimensionnel connaît un sort par tranche de 5 points d'INT au dessus de 45.
Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Vagabond dimensionnel.

VAMPIRES DE FEU

race inférieure de serviteurs

Ils ressemblaient à des milliers de petits points lumineux. La myriade de points était des entités vivantes enflammées! Ce qu'elles touchaient s'embrasait.

August Derleth, *The Dweller in Darkness*

Ce sont des suppôts de Cthugha et, comme lui, ils vivent sur ou près de l'étoile Fomalhaut. Ils viennent sur Terre lorsqu'ils sont invoqués ou pour accompagner Cthugha ou Fthaggua. Il semble qu'ils soient des formes intelligentes de gaz ou de plasma, un concept du Mythe relativement fréquent.

UNE ATTAQUE DOUBLE : Les Vampires de feu attaquent en touchant leur victime et ils peuvent enflammer des objets en les touchant. Ils blessent les humains par le choc thermique. Pour déterminer les dégâts, lancez 2D6x5 pour l'attaque du Vampire de feu etutilisez la valeur obtenue pour déterminer la difficulté d'un test de CON de l'investigateur. Si la chaleur est plus importante, l'investigateur perd le nombre de Points de Vie égal aux dégâts obtenus lors du lancer de dés.



VAMPIRES DE FEU, les ravitailleurs des flammes

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	35	(2D6)x5
TAI	5	5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 11 (vole)
Attaques par round : 2
Armes : Toucher 85%, dégâts : 2D6 (brûlure) + drain de points de magie (voir ci-dessous).
Armure : La plupart des armes matérielles ne peuvent pas les blesser, y compris les balles, etc. L'eau fait perdre à un Vampire de feu 1 PV par tranche de deux litres d'eau qui lui sont versés dessus, un extincteur standard lui fait perdre 1D6 PV et un seau de sable 1D3 PV.
Sorts : Les Vampires de feu ayant un POU de 85 ou plus connaissent au moins 1D3 sorts. Les sorts sont toujours reliés à Cthugha, Fthaggua et d'autres entités semblables.
Compétences : Pister 25%.
Perte de Santé mentale : Voir un Vampire de feu ne fait perdre aucun point de Santé Mentale.

Si le personnage réussit le test, il perd un nombre de Points de Vie égal à la moitié de ces dégâts (arrondir supérieur).
Dans une même attaque, le Vampire de feu peut tenter de dérober des points de magie à sa victime. Effectuez un test en opposition en utilisant les points de magie x5 du vampire et de la victime. Si le Vampire de feu l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Si le Vampire de feu perd, il perd un de ses points de magie. Ainsi, lors de chaque attaque par un Vampire de feu, lancez les dés deux fois : une fois pour déterminer les dégâts liés à la chaleur, l'autre pour déterminer si des points de magie sont perdus.

VAMPIRES STELLAIRES

race inférieure indépendante

Les premiers contours d'une présence furent visibles. Le contour sanglant de cet être invisible venu des étoiles. Il était rouge et gouttait. C'était une immensité de gelée tremblante et pulsante. Un bloc écarlate ayant une myriade de tentacules qui bougeaient et tremblaient. Il y avait des mécanismes de succion au bout de chaque appendice et ils s'ouvraient et se fermaient avec un

appétit macabre… La chose était bouffie et obscène. Une forme sans tête, visage ni yeux à la mâchoire affamée et aux griffes titanesques d'un monstre né dans les étoiles. Le sang humain dont il s'était repu avait révélé ses lignes jusque là invisibles.

Robert Bloch, *The Shambler from the Stars*

Ces êtres détestables sont normalement invisibles, leur présence n'étant signalée que par une sorte de gloussement macabre. Après s'être nourris, ils deviennent visibles à cause du sang qu'ils ont ingéré. Invoqués depuis les profondeurs de l'espace, certains peuvent être contrôlés pour servir de puissants sorciers ou d'autres êtres.

VAMPIRES STELLAIRES,
affamés invisibles

carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(4D6+12)x5
CON	70	(2D6+6)x5
TAI	130	(4D6+12)x5
DEX	45	(1D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	80	(1D6+12)x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 6 / 9 (vole)
Attaques par round : 1D4 griffes
Armes : Griffes 40%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 80%, dégâts : drain de 1D6x5 FOR par tour.
Armure : 4 points de peau. Les balles ne font que la moitié des dommages grâce à la constitution extraterrestre des Vampires stellaires.
Sorts : Bien que les attaques magiques soient peu fréquentes, un résultat inférieur à l'INT/2 sur un 1D100 octroie 1D3 sorts à un Vampire stellaire.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Vampire stellaire ou pour avoir été attaqué par l'un d'eux.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Au cours d'une attaque, 1D4 griffes peuvent attaquer une cible donnée en même temps. La victime sera alors drainée de son sang, qu'elle soit morte ou non, et les victimes vivantes perdent 1D6x5 FOR par tour, suite à la perte de sang. Si elle n'est pas tuée, la victime remplace rapidement le sang perdu, en trois jours ou moins.

Contre une créature invisible, diminuez de moitié le pourcentage de chance de l'atteindre, même si elle glousse. Une fois nourri, le Vampire stellaire demeure visible pendant six tours, pendant que le sang frais se métabolise en son équivalent transparent. Lorsqu'il est visible, les attaques contre lui sont faites au pourcentage normal.

VERS DE LA TERRE

race inférieure indépendante

Debout, il devait mesurer 1m50. Son corps était maigre et difforme, sa tête anormalement large. Des cheveux graisseux et emmêlés tombaient sur un visage carré inhumain, des lèvres retroussées qui révélaient des crocs jaunis, des narines larges et de grands yeux bridés jaunes. Je sus que la créature devait voir dans la nuit aussi bien qu'un chat. Des siècles passés à survivre dans des cavernes sombres avaient donné à sa race des attributs terribles et inhumains. Mais le trait le plus repoussant était sa peau : écailleuse, jaune et tachetée, comme celle d'un serpent. Un pagne fait de peau de serpent cachait son entrejambe et ses mains griffues tenaient une courte lance en pierre et un marteau à l'aspect macabre.

Robert E. Howard, *People of the Dark*

Les Vers de la Terre sont ce qui reste du Peuple Serpent qui a cessé de vénérer leur père Yig pour se tourner vers Tsathoggua. Maudits par Yig, ils sont passés d'une forme humaine à une forme de serpent. D'autres encore se sont reproduits avec les premiers humains, ce qui a mené à des difformités et dégénérescences similaires. Ils parlent une langue gutturale et sifflante et utilisent des armes grossières faites de pierre, de bois et d'os. Les Vers de la Terre se sont enfuis vers l'Angleterre lors du déclin de leur peuple.
Lorsque les Pictes sont arrivés sur l'île, ils ont combattu les Vers de la Terre et les ont obligé à se retirer sous les collines. Ces créatures ont donné naissance à de nombreux mythes et légendes celtiques et préceltiques concernant le « petit peuple », les farfadets et les fées ainsi que les sombres habitants aborigènes d'Angleterre et d'Europe. Cette race bestiale a une tendance marquée en faveur des mythes les plus malveillants, étant donné leur intelligence limitée. Parfois, parmi les hybrides naît un vrai membre du Peuple Serpent, qui est alors vénéré par les dégénérés comme un membre parfait de l'ancienne gloire de leur peuple.
Les Vers de la Terre vénèrent un artefact aux origines obscures, la Pierre Noire, marquée de symboles de terreur. Certains disent que celui qui parviendra à voler la Pierre Noire pourrait se voir octroyer un service en retour, mais il pourrait surtout s'attirer la colère des Vers de la Terre.
Il existe trois stades de la déchéance du Peuple Serpent et une « famille » de dégénérés peut se reproduire au même stade durant des siècles avant de poursuivre sa dégénérescence.

PHASE UNE : Ce sont des nains comparés à leurs parents non dégénérés. Ils mesurent environ 1m05 et ont des bras et des jambes courts. Leur intelligence est grandement amoindrie. Les Vers de la Terre de phase une sont capables de parler et de lancer des sorts.

PHASE DEUX : Ce sont des grands serpents avec des bras et des jambes rudimentaires, mais il n'est pas garanti qu'ils aient deux paires de membres. Ils se déplacent



VERS DE LA TERRE,

membres dégénérés du Peuple Serpent, enfants de la nuit

	Phase une	Phase deux	Phase trois
carac.	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**
FOR	(3D6)x5 / 50	(2D6)x5 / 35	(1D6)x5 / 15
CON	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50	(2D6)x5 / 35
TAI	(2D6)x5 / 35	(2D4)x5 / 25	(2D4)x5 / 25
INT	(3D4)x5 / 40	(2D6)x5 / 35	(1D6)x5 / 15
POU	(3D6)x5 / 50	(3D4)x5 / 40	(2D6)x5 / 35
DEX	(2D6+6)x5 / 65	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
Mouv	8	8	8
PV	8	7	6
Impact	+0 (jamais négatif)	+0 (jamais négatif)	+0 (jamais négatif)
Carrure	0	0	0
Morsure	35% / 1D6+poison	30% / 1D4+poison	25% / 1D3+poison
Arme	%base / selon l'arme	%base / selon l'arme	%base / selon l'arme
Armure	1 point	1 point	1 point
Perte de Santé Mentale	0/1D6	0/1D6	Aucune

Sorts : Les Vers de la Terre de phase une peuvent connaître 1D4 sorts si leur POU et leur INT sont supérieurs à 55. Les Vers de la Terre de phase deux peuvent connaître 1D2 sorts si leur POU et leur INT sont supérieurs à 55. Les Vers de la Terre de phase trois ne connaissent aucun sort.
Compétences (phase une/phase deux/phase trois) : Esquive 80%/60%/N/A; Discrétion 80%/70%/50%.
Langages (phase une/phase deux/phase trois) : Aklo 35%/25%/N/A; Anglais 15%/10%/N/A; Gallois 35%/25%/N/A; Langue des serpents 50%/40%/N/A.

comme les serpents, en rampant et en se tirant/poussant sur les petits membres qu'ils peuvent avoir. Là encore, leur intelligence a baissé. Certains Vers de la Terre de phase deux peuvent encore parler et plus rares encore sont ceux qui peuvent lancer des sorts. Lorsque la Malédiction de Yig touche un humain, elle résulte souvent en de telles créatures.

PHASE TROIS : Ce sont maintenant des serpents qui ressemblent aux vrais serpents. Ils possèdent une intelligence plus grande qu'un serpent, mais ont perdu la capacité de lancer des sorts.

MALÉDICTION DU PETIT PEUPLE : Ce sort est unique et réservé aux créatures aborigènes qui vivent dans la nature sur les îles britanniques. Le sort nécessite à chaque fois un tour pour être lancé et la dépense de 1D3 points de magie. La portée varie selon l'effet recherché. Ceux qui veulent affecter physiquement une cible pour la faire trébucher, la pousser, la pincer ou la leurrer un instant doivent se trouver à portée de vue. Faire gâter la nourriture (même le lait pas encore trait) ou le vin, faire flétrir les plantes ou les grains, etc. nécessite de toucher la substance qui doit être affectée, ou le contenant dans lequel elle se trouve. Si l'effet doit affecter physiquement une cible, celui qui lance le sort doit d'abord surmonter le nombre de points de magie de la cible avec les siens. En cas de succès, le sort marche, sinon, il ne se passe rien.
Les victimes qui sont poussées ou qui trébuchent doivent tester leur DEX pour éviter de se blesser. Un échec indique la perte d'un point de dégâts due à la chute. Un échec critique est un peu plus sérieux et résulte en 1D3 points de dégâts.
Seuls les Vers de la Terre de phases un et deux peuvent utiliser la malédiction du Petit Peuple.

ATTAQUES : Leur morsure s'accompagne d'un venin d'un venin considéré comme un poison fort. Les Vers de la Terre de phases une et deux peuvent également griffer deux fois ou utiliser des armes primitives, s'ils ont des mains fonctionnelles.

VER QUI MARCHE

entité unique

Le Ver qui Marche est une entité détestable, qui ressemble à un cadavre humain qui aurait pourri dans les tons de vert, de noir et de bleu et qui auraient encore des lambeaux de chair attachés. Des griffes ou serres impressionnantes jaillissent de ses doigts spectraux et, depuis ses orbites vides regardent des globes oculaires nus.
Sandy Petersen, *The Worm that Walks*

Le Ver qui Marche peut cacher son corps sous l'apparence d'un humain normal pendant un court laps de temps. En lisant l'esprit de sa victime, il peut prendre la forme d'une personne en qui elle a confiance. Le Ver se fait passer pour un humain normal pour s'approcher de sa victime et peut ne pas se manifester totalement tant qu'il n'a pas drainé une partie de ses points de magie.

DRAIN PSYCHIQUE : Le Ver est une horreur qui se nourrit de sang. Cependant, il doit avoir un lien psychique avec sa victime. Il crée ce

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES VERS DE LA TERRE

J'ai décrit ailleurs le Peuple Serpent et plus particulièrement certains de ses membres dégénérés, ces membres du Peuple Serpent qui se sont reproduits avec des humains et ont connu une déchéance bien plus grande que leurs pairs scientifiques et sorciers. J'ai récemment découvert le journal d'un dénommé Bran Mak Morn, qui donne de nombreuses informations sur une race particulière de dégénérés, les Vers de la Terre.
Les Vers de la Terre vivent dans des tunnels sous l'Angleterre. Ils vont jusqu'à Dagon Moor, à la frontière du Pays de Galles, et jusqu'à Serpent Gorge et Kestrel Scaur, près du Mur d'Hadrien. Les tunnels qui servent de demeure aux Vers sont nombreux et parcourent toute la zone. Ils peuvent donc servir à espionner ou prendre par surprise.
Les Vers eux-mêmes sont des hybrides entre les humains et le Peuple Serpent. En général, ils semblent être descendus bien bas et ne pas posséder l'intellect de leurs ancêtres. Ils se reproduisent encore avec les humains des villages voisins et la corruption du serpent se trouve donc aussi chez quelques habitants de la surface.
Les Vers semblent entretenir de bonnes relations avec leurs frères ophidiens. Des serpents géants sont domestiqués et entraînés. En plus, les Vers se reproduisent aussi avec ces serpents géants, voire avec d'autres monstres souterrains, donnant naissance à une race de mutants appelée les Rampants. Le Ver de l'Enfer est un serpent particulièrement monstrueux qu'ils vénèrent, peut-être comme s'il s'agissait d'un Grand Ancien mineur.
La Pierre Noire est un objet d'une grande importance religieuse à leurs yeux. Elle est censée se trouver sur l'Autel de Pierre Noire, un autel phosphorescent composé de crânes humains. Elle aurait des pouvoirs magiques et pourrait transformer des serpents en hommes et des hommes en serpent. D'anciennes légendes affirment qu'elle se trouvait autrefois au centre de Stonehenge.

lien psychique en remportant un test en opposition de POU contre sa victime. Une fois qu'il a vaincu le POU de sa victime, le Ver qui Marche lui draine immédiatement six points de magie. Ces points de magie volés sont utilisés par la créature pour se manifester pleinement. Il ne peut pas prendre sa forme véritable tant qu'il n'a pas pris de points de magie à sa victime, d'où sa forme humaine. Le Ver qui Marche ne peut satisfaire son appétit de sang que lorsqu'il se manifeste sous sa vraie forme. La créature peut visiter sa victime à plusieurs reprises, sa laideur cachée tant qu'il n'a pas surmonté le POU de sa victime.
Une fois que le Ver a établi un lien psychique avec sa victime et qu'il a drainé une partie de ses points de magie, il ne fuit pas et ne cherche pas à éviter les confrontations. Il combat et tue autant de personnes que possible. Ce n'est qu'une fois sa victime tuée qu'il disparaît pour retourner dans sa dimension.

AUTRES ATTAQUES : Il attaque deux fois par tour avec ses grandes griffes, déchirant sa victime en petits morceaux. Sous sa fausse forme, il peut faire en sorte que les balles et autres armes passent à travers sa manifestation immatérielle, et ne pas être blessé. Il ne peut pas être blessé par des armes matérielles, sauf lorsqu'il est sous sa vraie forme. Sous sa vraie forme, les armes à feu demeurent inutiles et n'infligent aucun dégât, mais les autres armes lui infligent des dégâts normaux. Si le Ver qui Marche est tué, son essence retourne dans sa dimension d'origine, où il se reforme. Le corps physique qu'il abandonne ressemble à un cadavre humain pourrissant, aux longs ongles craquelés.

LE BAISER
gravure sur bois, A. Gracht, 1538 (Rijiksmuseum, Amsterdam)



LE VER QUI MARCHE,
horreur putréfiée

FOR	80
CON	75
TAI	55
DEX	75
INT	60
POU	55
Points de vie moy. :	13
Impact moy. :	+1D4
Carrure moy. :	1
Points de magie moy. :	N/A
Mouvement :	8
Attaques par round :	spécial

Armes : Griffes 50%, dégâts : 1D6.
Armure : Aucune, mais le Ver qui Marche ne peut être blessé que sous sa forme réelle et uniquement par les armes qui ne sont pas des armes à feu.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la vraie forme du Ver qui Marche.

VOYAGEURS

race inférieure indépendante

Sous cette forme, nous avons occupé les cerveaux de plus de trois cents races, y avons vécu intimement liés, comme une vigne prospère sur son treillage. Nous avons regardé par de trop nombreux masques pour regretter nos propres sens… Mieux vaut nous faufiler partout comme nous le faisons, êtres vivants complets, avoir tous nos membres et organes, souvenirs et pouvoirs, qui répondent à notre volonté comme le fait un gant parfaitement adapté à notre main.

Michael Shea, *The Autopsy*

Les Voyageurs sous forme larvaire migrent d'un monde à l'autre via les profondeurs de l'espace dans de petits vaisseaux translucides pas plus gros qu'un ballon de basket. Pour éviter d'être détectés, les Voyageurs dirigent leur vaisseau vers les planètes sous le couvert de pluie de météorites. Ces parasites extraterrestres peuvent détruire leur vaisseau s'ils craignent d'avoir été repérés. L'explosion causée par le système d'autodestruction du vaisseau est assez puissante pour raser un pâté de maisons. Toute personne se trouvant à moins de cinq mètres subira 10D6 de dégâts. Celles qui se trouvent de six à dix mètres subiront 8D6 de dégâts. Celles qui se trouvent de onze à quinze mètres subiront 6D6 de dégâts, etc. Un Voyageur demeure caché jusqu'à pouvoir envahir le corps d'un hôte convenable. Ce faisant, il savoure chaque instant de douleur et d'horreur qu'il inflige, suivant patiemment son hôte, puis narguant et torturant la conscience emprisonnée.

Il existe quatre étapes dans la vie de ce parasite extraterrestre. Seule la forme larvaire est capable de mouvements différents autres que ramper. Une larve est munie d'appendices grossiers et de petits crochets qui lui permettent de s'accrocher une fois l'hôte trouvé. Un Voyageur entre dans le corps de son hôte par la bouche, généralement lorsque la victime dort ou est immobile. Une fois à l'intérieur, la larve se développe en trois phases et son pouvoir croît. Au cours de ces transformations, le Voyageur passe du stade de larve à celui d'une entité compacte semblable à un cerveau, qui pulse au centre d'un réseau de filaments fins. Ces filaments servent d'interface avec les circuits nerveux normaux de l'hôte. Après trois jours de développement, le Voyageur a le contrôle total de son hôte.

ATTAQUES : Lorsqu'il attaque, un Voyageur mature lance un fin filament vers la bouche ou tout autre orifice de son hôte. Le contact de ce filament provoque un puissant anesthésique neuronal. Si la cible ne réussit pas un test extrême de CON, elle est paralysée pendant 1D100- CON/5 minutes. Un second filament est alors tendu jusqu'au cœur de la victime pour que le parasite puisse se nourrir de son sang. Un Voyageur nourrit le corps de son hôte de la chair de sa victime exsangue, conservant parfois les cadavres afin de pouvoir nourrir son hôte pendant plusieurs semaines de chair pourrissante. Les Voyageurs peuvent animer des cadavres en insérant des filaments dans leur cerveau pour réveiller des souvenirs. Les parasites peuvent aussi manipuler le corps de leur hôte même si celui-ci est mort, ce qui leur laisse une chance de trouver un nouvel hôte. Ces attaques spéciales des filaments ne sont pas possibles tant que le Voyageur n'a pas atteint sa maturité.

RADIO D'UNE PATIENTE
Sanatorium international, Davos, Suisse



VOYAGEURS,
parasites extraterrestres

carac.	Larve dés / moyenne	2e stade dés / moyenne	3e stade dés / moyenne	Adulte dés/moyenne
FOR	5 / 5	5 / 5	5 / 5	5 / 5
CON	(2D6)x5 / 35	(4D6)x5 / 70	(6D6)x5 / 105	(6D6)x5 / 120
TAI	5 / 5	5 / 5	5 / 5	(1D2)x5 / 10
DEX	(1D6)x5 / 15	(1D6+1)x5 / 20	(2D6+1)x5 / 40	(5D6+1)x5 / 90
INT	(5D6)x5 / 85	(6D6)x5 / 105	(6D6)x5 / 120	8D6 / 28
POU	(2D6)x5 / 35	(3D6)x5 / 50	(4D6)x5 / 70	(5D6)x5 / 85
Mouv	6	1	1	1
PV	4	7	11	13
Impact	N/A	N/A	N/A	N/A
Carrure	N/A	N/A	N/A	N/A
Armure	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
PV régénérés	1D6 / 3	1D6+1 / 4	1D8 / 4	1D10 / 5
Sorts	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Perte de Santé Mentale	0/1D3	0/1D4	0/1D4	0/1D6

Armes (adultes uniquement) : Tentacules 80%, dégâts : paralysie pendant 1D100-CON/5 minutes si un test extrême de CON n'est pas réussi.

VOORMIS

race inférieure indépendante

Ils se tenaient à moitié redressés, leur tête sale au niveau des cuisses, grondant et claquant des mâchoires comme des chiens, et ils le griffèrent de leurs ongles en forme de crochets.
Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

VOORMIS,
humanoïdes sauvages

carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(2D6+8)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	50	(2D6+3)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	40	(1D4+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 3
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 30%, dégâts : 1D4.
Armure : 4 points de fourrure épaisse.
Sorts : Si un résultat inférieur ou égal à l'INT/5 du Voormis est obtenu sur 1D100, il connaît 1D3 sorts : Contacter Tsathoggua et Contacter les Larves informes de Tsathoggua sont les sorts les plus souvent connus par les Voormis.
Compétences : Écouter 50%, Pister 75%, Sentir 75%, Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Voormis.

Les Voormis sont une race d'humanoïdes primitifs, semblables à des chiens, qui vivent dans des cavernes sombres. Normalement nocturnes, ces créatures sont des chasseurs sauvages et rusés qui défendent farouchement leurs femelles et leurs petits. Ces brutes ne connaissent pas la peur et les femelles sont encore plus sauvages que les mâles. Les Voormis vénèrent le Grand Ancien Tsathoggua et peut-être Rhan-Tegoth. Bien que les Voormis aient quasiment disparu de nos jours, il pourrait encore exister quelques tribus isolées dans l'hémisphère nord et dans les Terres oniriques. Certains pensent que ces créatures sont les ancêtres du Sasquatch et du Yéti. Les Trolls sont les descendants dégénérés des Voormis et pourrait être le maillon manquant entre les Voormis et le Sasquatch.

ATTAQUES : Ils peuvent attaquer avec leurs deux griffes et mordre au cours du même tour.

VOORS

race inférieure indépendante

Un tas grouillant de corps blancs blanchis et brillants, gluants et palpitants comme des vers putrides. Pourtant ce n'étaient pas des vers, non, pas avec ses têtes enflées et infantiles, ces membres bouffis et glabres… le visage rond et embryonnaire qui surmontait cette forme ondulante et nue était dénué d'yeux, lisse à l'exception des renflements mous, des deux fentes qui servaient de narines et de bouches ressemblant plus à des sphincters.
Lin Carter, *The Secret in the Parchment*

Les Voors étaient une race puissante et prospère avant l'avènement de l'humanité. Ils construisirent des cités avant l'ère glaciaire et vénéraient des dieux ténébreux et sans nom. Avec l'arrivée des Hyperboréens et l'arrivée de l'homme, les Voors ont été chassés sous terre, dans des cavernes sombres. Finalement, cette race naine a été oubliée, bien que des lambeaux incompréhensibles de leur civilisation soient parfois découverts. Après des générations passées dans un monde sans lumière, sous terre, les Voors sont devenus des créatures albinos aveugles, qui chassent et survivent en se fiant aux sons et aux odeurs.
De nos jours, les Voors ont quasiment disparu. Tout du moins, ils se sont enfoncés encore plus profondément

dans les entrailles de la Terre pour ne pas être dérangés. Les Voors vénèrent toujours leurs dieux ténébreux, incluant peut-être Tsathoggua, Abhoth, Atlach-Nacha, Ubbo-Sathla et d'autres entités souterraines primitives.
Les Voors se rencontrent toujours en grands groupes et ils attaquent en encerclant leur victime, en la mordant et en la griffant. Les Voors sont attirés par les sons et les odeurs. Bien que la vive lumière du soleil leur inflige assurément de grandes douleurs, ils ne sont pas blessés par les lumières artificielles. Ils vivent autant dans les Terres oniriques que dans le monde éveillé.

VOORS,
nains souterrains

carac.	Moy.	Jet
FOR	30	(3D3)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	35	(2D3+3)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D3; Morsure 25%, dégâts : 1D2.
Armure : Aucune.
Sorts : Normalement, aucun. Par contre, si un résultat inférieur ou égal à l'INT/5 du Voors est obtenu sur 1D100, il connaît 2D3 sorts. Les sorts ont généralement un rapport avec Tsathoggua, Abhoth, Atlach-Nacha, Ubbo-Sathla et leurs suppôts.
Compétences : Écouter 95%, Pister à l'odeur 75%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Voors.

WXYZ

WENDIGO

race inférieure de serviteurs

Il n'eut aucun mal à suivre la piste sur les premiers kilomètres. La foulée de sa proie s'allongea rapidement, jusqu'à prendre des proportions qui semblaient impossibles pour un animal ordinaire. C'était devenu des énormes sauts. Les pieds qui avaient marqué la neige jusqu'à présent semblaient s'être envolés! Le visage de la chose était plus animal qu'humain, les traits avaient une proportion étrange, la peau était lâche et pendait.
Algernon Blackwood, *The Wendigo*

Les Wendigos sont une race sauvage d'humanoïdes munis de sabots ou dénués totalement de pieds qui vénèrent Ithaqua. Ils habitent dans les froides régions du nord. Les Wendigos vivent en se nourrissant de mousse, de champignons et de grenouilles, bien que leur mets favori soit la chair humaine, qu'ils chassent autant qu'ils peuvent. Parfois, un Wendigo capture des chasseurs ou des trappeurs pour qu'Ithaqua les transforme aussi en Wendigos. Les Wendigos ont la capacité de courir dans les airs et accompagnent souvent Ithaqua dans sa course dans le ciel nocturne.
Ce sont des créatures sauvages, solitaires et territoriales. Ce n'est que sous l'influence d'un sort ou celle d'Ithaqua qu'ils coopèrent et vivent en groupe. Sinon, lorsque deux Wendigos ou plus se rencontrent, ils combattent à mort, le vainqueur dévorant l'autre avant de faire brûler son corps.

WENDIGOS,
bêtes sauvages
des étendues glacées

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	85	(2D6+10)x5
DEX	85	(2D6+10)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8 / 90 (vole)
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D8+Impact; Morsure 25%, dégâts : 1D4+terreur+possibilité de devenir un Wendigo (voir ci-dessous).
Armure : 6 points de peau épaisse. Percer le cœur d'un Wendigo avec une arme chaude le tue instantanément. Pour atteindre le cœur du Wendigo, l'investigateur doit obtenir une réussite spéciale. Si le cœur n'est pas détruit par le feu, le Wendigo se relève d'entre les morts au coucher de soleil suivant, parfaitement régénéré.
Sorts : Un Wendigo connaît 1D3 sorts si un résultat inférieur ou égal à son INT est obtenu. Les sorts concernent généralement Ithaqua ou d'autres forces élémentaires natives des régions septentrionales du monde.
Compétences : Discrétion dans les bois ou dans la neige 75%, Écouter 75%, Pister dans les bois ou dans la neige 75%, Se cacher dans les bois ou dans la neige 75%, Sentir 75%, Trouver Objet Caché 75%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Wendigo; 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir entendu les cris surnaturels d'un Wendigo.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Wendigo peut attaquer d'une griffe et d'une morsure par tour. Une victime mordue doit réussir un test de POU ou être balayée par une terreur absolue. Une victime terrifiée de la sorte doit immédiatement tout laisser tomber et fuir la zone. La terreur dure 100 minutes, moins la Santé Mentale actuelle de la victime.

Les Wendigos

Les gens transformés en Wendigos gardent l'apparence qu'ils avaient, mais plus sauvage et laissent des empreintes de pas brûlées derrière eux. Ces personnes gardent leurs souvenirs et connaissances, du moins pendant un temps. Elles finissent toujours par se transformer totalement en monstre et en bête sauvage. Les humains qui s'adonnent au cannibalisme ont plus de chance de devenir des Wendigos, qu'ils soient associés à Ithaqua ou au Mythe de Cthulhu. Le gardien peut décider du pourcentage de chance pour qu'ils se transforment, que ce soit 1% par acte de cannibalisme ou plus. La transformation est irréversible et permanente, bien que les shamans de certaines tribus nord-américaines puissent connaître des sorts permettant de transformer un Wendigo en homme. Sinon, il n'existe aucun remède. Voir un ami se transformer en Wendigo fait perdre automatiquement 1D2 points de Santé Mentale supplémentaires.

Les personnages qui deviennent des Wendigos gagnent 1D6x5 en FOR et en CON, 1D4X5 en TAI et en DEX. et perdent toute leur Santé Mentale. EDU et APP ne s'appliquent plus. La connaissance des sorts est préservée.

Un test réussi de Psychanalyse fait immédiatement taire la terreur. Pire encore, il y a des chances pour qu'un investigateur mordu devienne un Wendigo. Pour chaque morsure, il existe un pourcentage cumulatif de 1% de chance pour que la victime devienne un Wendigo.
La seule manière de tuer un Wendigo est de faire fondre son cœur glacé, soit en le perçant avec un objet pointu et chauffé à blanc, soit en ôtant le cœur avant de l'écraser et de le faire brûler. Si le cœur n'est pas détruit, le Wendigo « mort » se relève d'entre les morts au coucher de soleil suivant, parfaitement régénéré. Lui couper la tête ou les membres n'empêche pas le Wendigo de se régénérer parfaitement. Un Wendigo vraiment mort se décompose rapidement en une momie avant de s'effriter en cendres et d'être soufflé par le vent.

XICLOTL, HABITANTS DE

race inférieure indépendante

J'ai failli me cogner, pensai-je, dans un arbre d'un gris métallique… haut d'environ cinq mètres aux branches cylindriques très épaisses… des cylindres divisés en six extensions circulaires plates. Cela aurait pu être simplement une erreur naturelle et une telle explication aurait pu suffire aussi à l'étrange arrangement des branches en un cercle régulier au faîte de l'arbre. Mais je ne pouvais pas trouver d'explication naturelle au fait que l'arbre ait subitement cherché à m'attraper et au fait que, au sommet de ce que j'avais pris pour un tronc, se trouve un ovale parfait… un orifice béant.
Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

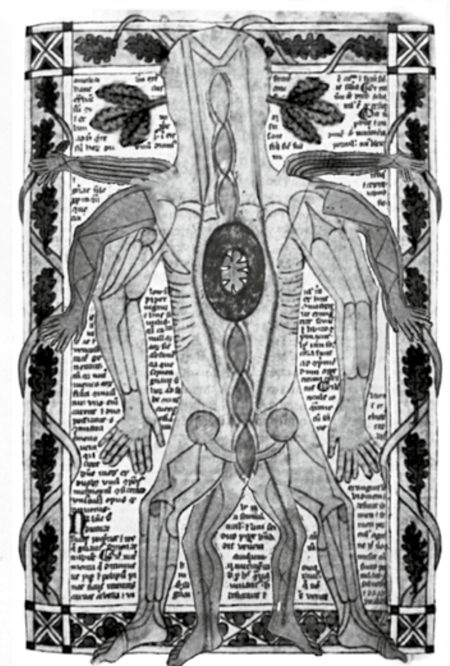


ILLUSTRATION D'UN HOMME ARBRE
dans un manuscrit médiéval, vers 1350
(Bodleian Library, Oxford)

Ces êtres carnivores viennent de la planète Xiclotl. Les Xiclotliens sont réduits en esclavage par les Insectes de Shaggai pour leur grande force et leur faible intelligence et font les travaux les plus exigeants. Sur leur monde, les Xiclotliens vénèrent une espèce légendaire de plante et se sacrifient parfois volontairement pour ces plantes.

HABITANTS DE XICLOTL

carac.	Moy.	Jet
FOR	255	(6D6+30)x5
CON	170	(3D6+24)x5
TAI	220	(4D6+30)x5
DEX	70	(4D6)x5
INT	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 39
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 6 appendices
Armes : Appendice 50%, dégâts : 1/2 Impact+Agrippe. La proie est avalée tout rond une fois agrippée, dégâts de 5D6 par tour.
Armure : 8 points de peau épaisse.
Sorts : Normalement, aucun.
Compétences : Discrétion dans les bois 35%, Se cacher dans les bois 35%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant de Xiclotl.

ATTAQUES : Les Xiclotliens peuvent utiliser leurs six appendices simultanément lors des combats. Chaque appendice inflige des dégâts égaux à la moitié de l'Impact de la créature.
Une fois saisie, la victime doit réussir un test un test de FOR extrême, sinon, elle est portée à la bouche du Xiclotlien au tour suivant. Les Xiclotliens peuvent avaler une créature par tour, mais ne peuvent pas avaler quelque chose qui mesurerait plus que le tiers de la TAI. Normalement, les Xiclotliens taillent en pièces les proies trop larges pour être avalées. Les victimes qui sont avalées entières encaissent des dégâts égaux à l'Impact de la créature.
Lorsque le Xiclotlien a mangé des proies pour une TAI totale égale à sa propre TAI, il ne peut plus en avaler d'autres, mais peut continuer à combattre.

XICLOTL, VIGNES DE

race supérieure indépendante

J'entendis d'autres sons émaner des ténèbres, et une énorme fleur mauve en sortit, ses pétales s'ouvrant et se fermant, affamés. Mais la plus grande anomalie de la chose qui avait jailli du puits étaient ses tentacules verts, qui se terminaient sur des mains d'une beauté surnaturelle, qui pointaient toutes vers l'endroit d'où les sacrifices étaient jetés.

Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

Cette race de plantes intelligentes domine la planète Xiclotl, exigeant que les autres habitants de la planète fassent des sacrifices périodiques. Aussi appelées Zy'tl q'ae, elles vivent dans les ténèbres, se nourrissant des sacrifices et des autres proies qu'elles parviennent à capturer dans leurs tentacules et leurs fleurs carnivores.
Ces horreurs se reproduisent en relâchant des graines dures de la taille d'une tête humaine. La projection de ces graines est assez puissante pour permettre que certaines atteignent l'atmosphère de la planète, puis l'espace. Finalement, certaines graines atterrissent sur d'autres mondes et poussent, disséminant ainsi l'espèce de monde en monde.

ATTAQUE DE POLLEN : Les plantes ont la capacité hypnotique d'attirer des proies dans leurs griffes en envoyant des nuages de spores semblables à du pollen. Celui qui inhale ce pollen surnaturel doit réussir un test en opposition contre le POU de la plante qui a produit les spores. Si elle est vaincue par le pollen, la cible est attirée vers la tanière de la plante vorace, qui l'attend. Ceux qui ne sont pas vaincus par les spores perdent, de manière temporaire, 1D3x5 points de CON et souffrent de migraines, de vertiges et de fièvre. Réduisez les points de compétences reliées à la vue, à la DEX et à la FOR d'un montant égal au POU/5 de la créature.
La pénalité dure aussi longtemps que l'effet des spores et aucune compétence ne peut passer en-dessous de 1%. Ces symptômes disparaissent ensuite et la CON revient en 1D10 heures, ou en une heure environ en cas de traitement par une personne dotée de compétences médicales.

ATTAQUES : La Vigne peut attaquer avec ses fleurs mauves ou avec ses tentacules. Une victime prise par une fleur subit 1D10+3 points de dégâts par tour alors que les sucs gastriques acides commencent à dissoudre leur proie. Les tentacules de la Vigne peuvent écraser leur proie ou la tenir jusqu'au tour suivant pour qu'elle soit automatiquement mangée par une fleur. Une victime saisie par la Vigne peut se libérer en réussissant un test extrême de FOR.

VIGNES DE XICLOTL,
les Zy'tl q'ae,
cauchemars botaniques

carac.	Moy.	Jet
FOR	120	(4D6+10)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	265	(6D10+20)x5
DEX	70	(4D6)x5
INT	85	(5D6)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : 35
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 0
Attaques par round : fleurs mauves ou tentacules
Armes : Fleur 60%, dégâts : avaler+1D10+3 points de dégâts (acide) par tour; Tentacule 75%, dégâts : 1D6+Impact, Écrase ou Agrippe.
Armure : Aucune. Les Zy'tl q'ae régénèrent 1D10+10 PV par tour.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Vigne de Xiclotl.

XO TL'MI-GO

race inférieure indépendante

Je vis, dans la pénombre des réverbères, les cratères vides où ses yeux auraient dû se trouver, vides sinon deux points rouges, comme des têtes d'épingle, et le contour rouge de sa bouche, comme une ventouse d'animal sous-marin. Le visage était extraterrestre et froid, sans expression humaine, mais j'aurais pourtant juré que les yeux me fixaient avec malveillance, et qu'ils me reconnaissaient… J'ai cherché à me lever et j'ai senti… le contact de membres nus à la peau caoutchouteuse qui m'effleuraient, comme une étoile de mer.

T.E.D. Klein, *Children of the Kingdom*

Les Xo Tl'mi-go sont des êtres vaguement humanoïdes à la peau pâle et glissante, aux mains palmées et à la tête de ténia. Ils vivent sous terre dans des tunnels ou dans des cavernes et ne sortent que la nuit. C'est une race agressive et impitoyable qui cherche à attaquer et violer les femmes humaines,

bien qu'ils soient dénués d'organes reproducteurs. Les mâles Xo Tl'mi-go produisent du sperme par le biais d'une étrange activité masturbatoire puis insèrent le fluide reproducteur à la main dans les femmes humaines. Une odeur de lait ranci et une sorte de ronflement particulier indiquent un viol. Les femelles Xo Tl'mi-go semblent être stériles.

Xo Tl'mi-go, les enfants du royaume

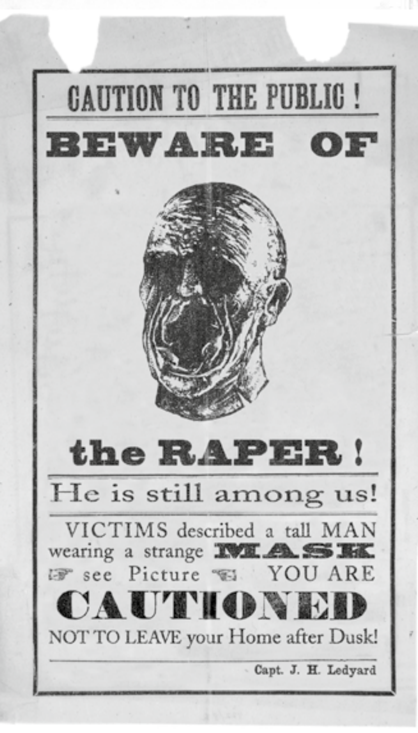
carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(2D6+8)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	50	(2D6+3)x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 9
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 25% lorsque la victime est prise entre les griffes, dégâts : 1D6.
Armure : 1 point de peau caoutchouteuse.
Sorts : Normalement, aucun.
Compétences : Esquive 55%, Discrétion 80%, Écouter 75%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Xo Tl'mi-go.

La tribu des Chibcha (Amérindiens d'Amérique du Sud) pensent que les Xo Tl'mi-go sont les « enfants de Dieu », mais des enfants de Dieu qui auraient mal tourné. Leurs légendes expliquent que les Xo Tl'mi-go sont aveugles et stériles pour avoir été maudits par leur Dieu suite à des pillages et agressions particulièrement barbares. D'autres légendes prétendent que c'est une race démoniaque. D'autres encore affirment qu'il s'agit d'une tribu disparue d'êtres humains. Des liens entre les Xo Tl'mi-go et les peuplades souterraines de K'n-yan, Yoth et N'kai ont été envisagés. Les Xo Tl'mi-go peuvent se trouver parfois dans les Terres oniriques.

ATTAQUES : Les Xo Tl'mi-go attaquent avec leurs griffes. En cas de succès, ils peuvent ensuite tenter de mordre leur victime avec leurs dents incurvées. Ils attaquent normalement en groupe de deux à dix membres, voire plus. Ils peuvent aussi employer des gourdins ou des armes tranchantes.

AVIS POLICIER
Coalville, Leicestershire, 1892 (Loughborough Library)



YADDITH, HABITANTS DE

race inférieure indépendante

Des hordes d'êtres griffus… à la peau rugueuse et aux articulations étranges, un peu comme celles des insectes, mais frôlant la caricature d'une forme humaine.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, *Through the Gates of the Silver Key*

HABITANTS DE YADDITH, sorciers et scientifiques extraterrestres

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	70	(3D6+3)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	85	(3D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8
Attaques par round : 2
Armes : Griffes 30%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 2 points de carapace chitineuse.
Sorts : Tous connaissent 1D6+2 sorts.
Compétences : +15% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant de Yaddith.

Les Habitants de la planète Yaddith étaient une race de brillants scientifiques et de puissants magiciens. Parmi les inventions des Yaddithiens se trouvait un engin appelé enveloppe de lumière. Ce sont des machines capables d'emporter des passagers à travers l'espace et le temps. Bien que Yaddith ait été détruite par les Dholes, certains de ses Habitants ont pu s'échapper et peuvent se trouver sur Terre, dans les Terres oniriques ou en d'autres temps

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES VISIONS DE YADDITH

C'est en faisant des recherches sur les légendes de Xoth que je tombai pour la première fois sur les récits de la planète perdue de Yaddith.
Ma meilleure source sur Yaddith fut un petit recueil de poèmes appelés *Visions de Yaddith* (qui mentionnaient aussi Xoth, mais de manière indirecte, d'où mon intérêt), mais j'ai aussi pu consulter le journal d'un certain Hareton Paime ainsi que certains fragments des légendaires *Tablettes de Nhing*.
Yaddith se trouve entre les cinq soleils multicolores, mais est plus proche de celui que nous nommons Deneb sur Terre. Deneb est l'une des étoiles les plus brillantes de notre ciel, alors même qu'elle se trouve à environ 1 400 années-lumière. Elle se trouve dans la constellation du Cygne et son nom signifie« "queue" »en arabe.
Le récit de Yaddith, tel que relaté dans les *Visions de Yaddith*, est une tragédie. Il parle du Dieu Extérieur Shub-Niggurath et de la manière dont il a été vénéré par deux peuples de Yaddith : les Nug-Soth ou Yaddithiens, qui vivaient en surface et les Dholes, qui vivaient sous terre. Les deux races étaient en guerre alors que les Dholes dévoraient la planète sur laquelle les Yaddithiens tentaient de vivre.
Les Yaddithiens ont exploré les vingt-huit galaxies en tentant de trouver un remède au fléau représenté par les Dholes, mais sans succès. Les Dholes ont détruit Yaddith, les Yaddithiens ont fui et les Dholes ont continué de pourchasser les Yaddithiens dans tout l'univers.
Je ne saurais dire si des fugitifs Yaddithiens sont venus sur Terre, mais je craindrais une telle visite, car les Dholes les traqueraient.
Pourtant, je ne peux que me demander ce qu'une telle visite signifierait. Avec leurs enveloppes de lumière et une chance de visiter les étoiles, Elysia et Aldébaran, l'univers nous appartiendrait certainement.

et lieux. Les Yaddithiens se font passer pour des humains dans des robes lourdes, des gants, des chapeaux ou turbans et des masques faciaux.

ATTAQUES : Ils attaquent avec des griffes ou des armes technologiquement avancées. Tous les membres de cette race connaissent et utilisent la magie.

YEKUB, HABITANTS DE

race inférieure indépendante

C'était un ver ou un mille-pattes gigantesque, gris pâle, aussi gros qu'un homme et deux fois plus long, avec une tête en forme de disque, apparemment dénuée d'yeux mais entourée de cils fins, mais munie d'un orifice central de couleur pourpre. Il avançait sur ses pattes arrière alors que la partie avant était redressée à la verticale. Les jambes, du moins deux paires d'entre elles, servaient de bras. Le long de son épine dorsale se trouvait un peigne mauve et une queue en forme d'éventail, en une membrane grise, terminait le tout. Il y avait un anneau d'épines rouges flexibles autour de son cou et de là sortaient des cliquetis rythmés.

H.P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C.L. Moore et Frank Belknap Long, *The Challenge from Beyond*

Les créatures semblables à des vers, provenant de la planète Yekub, sont une race d'envahisseurs interstellaires qui ont la capacité d'échanger leur esprit avec celui d'une autre créature, un peu comme la grande race de Yith. Cependant, alors que la grande race utilise ses aptitudes naturelles, les Yekubiens comptent sur une technologie avancée. D'étranges cubes de cristal d'environ vingt-cinq centimètres carrés dans lesquels se trouve un disque porteur d'inscriptions cunéiformes sont envoyés au hasard dans l'espace. Ils finissent par atterrir sur des planètes lointaines et par attirer l'attention de créatures intelligentes qui, en regardant dans le cube, se font prendre leur esprit par une machine installée sur Yekub. Là, une étrange créature semblable à un ver interroge l'esprit emprisonné puis change de corps, envoyant son esprit dans le corps vacant de l'esprit emprisonné de sorte à pouvoir explorer le nouveau monde. Lorsqu'il a terminé, le Yekubien utilise le cube pour retransporter son esprit.
Selon les *Fragments d'Eltdown*, la grande race, alors qu'elle vivait dans les corps coniques des êtres de l'ancienne Australie, a trouvé de tels cubes. En découvrant leur nature, elle les a sagement enfermés. Lorsque la grande race a abandonné cet espace-temps, le cube Yekubien a été perdu, probablement laissé dans les ruines d'une de leurs villes. Il est également possible que d'autres cubes soient tombés sur Terre.

Les Yekubiens ont des difficultés à contrôler les humains pendant un long moment. Quelques jours ou quelques heures après le changement d'esprit, la créature ayant pris le contrôle le perd alors que le corps humain régresse à un état bestial, nul ne sait pourquoi. Le corps humain non contrôlé se détruit lui-même, tuant également l'esprit de l'envahisseur à moins que celui-ci ne soit parvenu à s'échapper dans un autre corps ou à retourner dans son monde.

HABITANTS DE YEKUB, envahisseurs mentaux

carac.	Moy.	Jet
FOR	165	(6D6+12)x5
CON	120	(4D6+10)x5
TAI	215	(5D6+26)x5
DEX	85	(3D6+6)x5
INT	100	(4D6+6)x5
POU	85	(3D6+6)x5

Points de vie moy. : 33
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 17
Mouvement : 9
Attaques par round : 1
Armes : Tentacule 40%, dégâts : 1/2 Impact; Écrasement 35%, dégâts : Impact.
Armure : 6 points de peau épaisse et caoutchouteuse.
Sorts : Ils utilisent rarement la magie, mais tous les Habitants de Yekub peuvent connaître 1D3 sorts s'ils obtiennent un résultat inférieur ou égal à leur INT/5 sur 1D100.
Compétences : Contrôler un corps humain 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un Habitant de Yekub.

Y'GOLONAC, SERVITEURS DE

race inférieure indépendante

Et sous les murs se tient Y'golonac, servi par des silhouettes vêtus de haillons et dénuées d'yeux. Il a dormi longtemps sous ces murs et ceux qui sont passés sous les briques lui ont passé sur le corps, sans savoir qu'il s'agissait d'Y'golonac.

Ramsey Campbell, *Cold Print*

SERVITEURS D'Y'GOLONAC, silhouettes aveugles dans la nuit

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	20	(2D4)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	10	(1D4)x5
POU	35	(2D6)x5

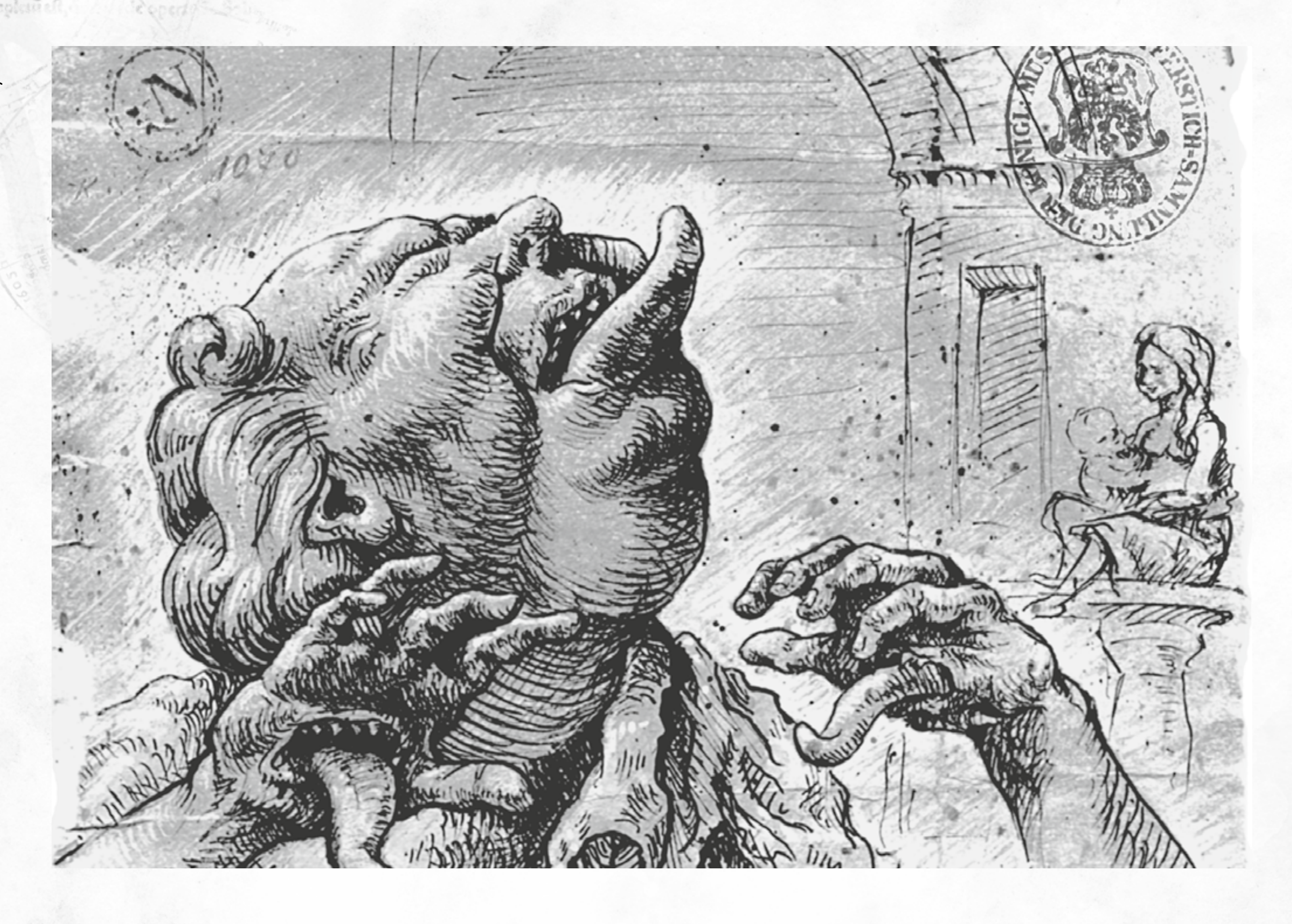
Points de vie moy. : 7
Impact moy. : 0
Carrure moy. -2
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 10
Attaques par round : 3
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D2+Impact.
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 80%, Écouter 80%, Sentir 80%.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un Serviteur d'Y'golonac.

Les Serviteurs – ou Fils – d'Y'golonac sont des êtres humanoïdes petits, difformes et aveugles. Vêtus de haillons, ils tâtonnent dans la nuit, attendant,

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LE TRANSFERT D'ESPRIT

J'ai déjà consigné ailleurs mes savoirs sur les vies antérieures et la manière dont nous pourrions passer d'une vie à l'autre, en série. Pourtant, la question consistant à savoir qui «"nous" sommes est bien plus complexe que cela. Que se passerait-il si des entités extraterrestres pouvaient prendre notre conscience dans notre corps et la placer dans un autre? La question n'est pas si rhétorique que cela à en croire la traduction faite par Winter-Hall des *Fragments d'Eltdown*. Ce document parle d'une race appelée Yithiens qui est capable non seulement de franchir les barrières de l'espace mais aussi du temps et d'échanger leur esprit avec celui d'innocentes victimes qu'ils n'ont jamais rencontrées ni même vues.
Et ils ne sont pas les seuls puisqu'il y a aussi les Yekubiens. Plus faibles que les Yithiens, ils sont uniquement capables d'échanger leur esprit de place par-delà l'espace et cela nécessite que leur victime trouve un cube spécial de leur fabrication.
Cependant, alors que les Yithiens sont en grande partie des scientifiques inoffensifs, les Yekubiens sont des vers de terre conquérant, des seigneurs de guerre qui cherchent à mettre tout le monde à leur botte. Nous ne pouvons qu'être reconnaissants que les Yekubiens soient les adversaires des Yithiens et espérer que les deux races continueront de se gêner mutuellement.
J'ai aussi trouvé certaines références à des sorts qui permettent d'échanger les esprits. Nul doute que certains artefacts technologiques pourraient fonctionner de la même façon.
Dans l'ensemble, cela nous laisse avec deux questions. La première, où se trouve l'âme? Si elle peut être échangée, non seulement à travers l'espace mais aussi à travers le temps, où se trouve-t-elle réellement? La seconde, est-il possible de faire confiance à quelqu'un? Qui peut dire si un Yithien venu d'au-delà du temps, un ver de terre de Yekubien ou un sorcier noir ne nous regarde pas depuis le visage de notre voisin? Nous devons comprendre que des plans malveillants sont fomentés sous des centaines de masques de normalité.



immuables, le jour où leur père sera libre de marcher à nouveau sur Terre. Comme ils sont aveugles, les Serviteurs d'Y'golonac ont des sens de l'ouïe et de l'odorat plus développés.

ATTAQUES : Ils ont des bouches sur les paumes des mains. Ces êtres difformes peuvent attaquer à raison de trois morsures par tour : une par bouche sur chaque main plus celle de leur visage. Lorsqu'elles se trouvent en groupe, ces créatures quasiment dénuées de conscience se jettent sur leurs victimes et attaquent en meute.

YIG, ENFANTS DE

race inférieure de serviteurs

Même les serpents sont les enfants de Yig. C'était une mauvaise chose que [la femme] ait tué les enfants de Yig.

H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, *The Curse of Yig*

Les enfants de Yig, ou serpents sacrés de Yig, sont des serpents plus grands que les autres d'une espèce locale venimeuse, ayant un croissant blanc sur la tête. Les serpents sont toujours une espèce locale de la région (serpents à sonnette en Amérique du Nord, cobras en Asie, etc.). Pour savoir quelles sont leurs caractéristiques, prenez les niveaux maximaux de chaque espèce et ajoutez-y +1D2x5. Le serpent est si rapide qu'il surprend toujours sa proie et il la touche automatiquement à moins qu'elle ne puisse réagir promptement (le joueur doit réussir un test de Dextérité ou de Perception). Lors des tours suivants, l'investigateur doit esquiver avec succès pour ne pas être mordu par le serpent, qui continue d'attaquer jusqu'à sa mort. Aucun remède ne peut sauver une personne mordue par un serpent sacré de Yig. Une fois mordu, la victime meurt en quelques minutes d'une douloureuse agonie. Bien qu'il soit plus grand que ses pairs et sous le contrôle de Yig, un Enfant de Yig n'a pas de capacités ou pouvoirs surnaturels, comme des sorts. Il n'y a normalement aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu un Enfant de Yig, bien qu'en voir un nid complet peut provoquer la perte de 0/1 point de Santé Mentale.

YITH, GRANDE RACE DE

race supérieure indépendante

D'énormes cônes iridescents, d'environ trois mètres de haut et trois mètres de large à la base, faits d'une matière ondulée, écailleuse et semi-élastique. Du haut sortaient quatre membres flexibles et cylindriques, chacun d'une épaisseur de trente centimètres, de la même substance que celle des cônes. Ces membres étaient parfois tellement contractés qu'ils en devenaient tout petits, mais pouvaient aussi être étendus jusqu'à une distance de trois mètres. Au bout de deux d'entre eux se trouvaient d'énormes griffes ou pinces. Au bout du troisième se trouvait quatre appendices rouges en forme de trompettes. Le quatrième se terminait sur un globe jaune irrégulier d'environ soixante centimètres de diamètre troué de trois grands yeux noirs… Au-dessus de cette tête se trouvaient quatre tiges grises et minces portant des feuilles, alors que de l'autre côté pendaient huit antennes ou tentacules verts. La grande base du cône central était couverte d'une substance caoutchouteuse grise qui permettait les expansions et contractions de toute la créature.

H.P. Lovecraft, *The Shadow out of Time*

Leur corps est natif de la Terre. Ils formaient une espèce d'entités mentales, fuyant la destruction de leur monde. Ils sont venus sur Terre et ont pris les esprits des êtres coniques qui vivaient là. La combinaison des corps terrestres et des esprits extraterrestres a fait naître la Grande race. Elle a appris à ses enfants ses propres technologies et cultures. Les jeunes ont grandi et sont devenus les héritiers légitimes de ces mentalités et leur nouveau corps leur était naturel. Au cours des millénaires qui ont suivi, la Grande race a divisé la Terre entre elle, les Mi-Go et les descendants de Cthulhu. Cthulhu et les siens gouvernaient depuis le Pacifique et les terres

perdues de R'lyeh et Mu. Les Mi-Go contrôlaient le nord. Au sud, la Grande race était souveraine. Sa plus grande ville était Pnakotus, dans ce qui est aujourd'hui l'Australie.
Cette race a prospéré de quatre cent millions d'années à cinquante millions d'années, avant d'être exterminée par les Polypes volants, une ancienne race qu'elle avait emprisonnée lors de son premier voyage sur Terre. Cependant, les esprits de la Grande race avaient déjà fui leur corps condamné à la mort vers une race de scarabées qui allait suivre l'humanité et être la nouvelle Grande race.
La Grande race se reproduit au moyen de spores, mais ne le fait pas souvent à cause de la longue durée de ses individus (4 000 à 5 000 ans). Ses membres se nourrissent uniquement de liquides.
Les Yithiens sont une race sociale. Ils chérissent l'intelligence plus que tout le reste et s'en servent comme d'un critère pour l'immigration. Les ressources sont partagées entre tous selon une question de logique intellectuelle et de proportions. Les luttes sont rares. La Grande race ne vénère aucun dieu.

VOYAGE DANS LE TEMPS : La Grande race s'appelle ainsi car elle a conquis le temps à la perfection. C'est la seule race connue à y être parvenue. Un membre de la race peut envoyer son esprit dans le passé ou le futur et à travers l'espace, choisir un objet adéquat et changer son esprit avec lui. Lorsqu'un membre de la Grande race prend le corps d'un autre être, l'esprit de ce dernier est placé dans le corps du membre de la Grande race, pour y habiter jusqu'à ce que le membre de la Grande race décide de reprendre son corps d'origine. Grâce à cette technique de voyage dans le temps et l'espace, la Grande race peut voyager en grand nombre et conquérir d'autres planètes. Certains membres se trouvent même dans les Terres oniriques.
Passionnés d'histoire, les membres de la Grande race échangeront leur place avec des individus de l'époque qu'ils souhaitent étudier. Les esprits sont changés de place durant environ cinq ans. Sur Terre, les amis remarquent de nombreuses différences entre leur véritable ami et son substitut. Un test d'Intelligence permet de découvrir la différence.
La victime qui reçoit l'esprit de la Grande race est obligée d'écrire tout ce qu'elle sait sur son époque.


PIERRE D'UN AUTEL MAYA
description d'un bas-relief sur un autel maya, Copán, Honduras

Gentiment, l'esprit de la Grande race lui permet tout de même de voyager et de rencontrer d'autres personnes dans la même situation qu'elles, souvent venues d'époques ou de planètes lointaines. Lorsqu'il est temps de rendre son corps à sa victime, la Grande race efface les souvenirs de ce qui s'est passé. L'effacement est imparfait. La victime peut faire des rêves ou des cauchemars d'être retenu captif par la Grande race. Certains cas de prétendues « possessions démoniaques » peuvent être attribués à des échanges d'esprits opérés par la Grande race.
Un culte actuel aide les visiteurs de la Grande race sur Terre. En échange de leur aide, les visiteurs leur donnent des connaissances technologiques ou magiques. Le voyage dans le temps est le principal moyen par lequel un membre de la Grande race serait aperçu dans son corps originel de cône, bien qu'il existe quelques cas de stase et d'invocations magiques par-delà les millénaires.
Voilà des millénaires, la Grande race a découvert un des cubes de cristal des vers de terre de Yekub. Les vers ont utilisé un cube pour échanger leur esprit avec un Yithien et enquêter sur la possibilité d'envahir la Terre. La Grande race a rapidement découvert la vérité derrière le cube ainsi que l'existence des Yekubiens et ont enfermé le cube en sûreté, sous une ville. Une fois que la Grande race a fui la ville, le cube a été perdu.

ATTAQUES : Au combat, les membres de cette race peuvent utiliser leurs deux pinces simultanément.

Cependant, cette race civilisée évite le combat à mains nues et préfère les armes en forme de caméra qui tirent des arcs électriques, armes qui ont été conçues à l'origine pour détruire les Polypes volants.
Il existe plusieurs variétés de fusils électriques. Un des plus courants contient 32 charges et nécessite un tour pour être rechargé. Il est possible de tirer autant de charges que désirés en un seul tour, mais chaque charge tirée après la quatrième donne 5% de chance supplémentaire et cumulative de brûler l'arme. Ainsi, si 7 charges sont tirées en un seul coup, l'arme serait détruite sur un résultat de 15 ou moins sur 1D100.
Chaque charge cause 1D10 points de dégâts à la cible, de sorte que trois charges font 3D10 points de dégâts. L'arme a une portée de base de cent mètres. Pour chaque tranche de 100 mètres après cela, soustrayez trois points aux dégâts totaux et soustrayez 20% au pourcentage de chance de tirer.

GRANDE RACE DE YITH,
voyageurs mentaux à travers le temps et l'espace

carac.	Moy.	Jet
FOR	210	(12D6)x5
CON	130	(4D6+12)x5
TAI	320	(8D6+36)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	100	(4D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +6D6
Carrure moy. : 7
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 7
Attaques par round : 2
Armes : Pince 40%, dégâts : 1D6+Impact; Fusil électrique 30%, dégâts : 1D10 par charge.
Armure : 8 points de peau.
Sorts : Ils apprennent rarement de magie, mais chaque membre a une chance égale à son INT/5 ou moins sur 1D100 de connaître 1D3 sorts.
Compétences : +30% dans toutes les sciences.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un membre de la Grande race.

YITH, NOUVELLE GRANDE RACE DE

race inférieure indépendante

L'espèce de coléoptères à carapace dure a immédiatement suivi l'humanité, alors que la Grande race était à quelques jours de transférer ses plus grands esprits face à un horrible péril…
H.P. Lovecraft, *The Shadow out of Time*

Assaillie par les Polypes volants souterrains, la Grande race de Yith s'est mentalement transférée loin dans le futur de la Terre, bien après l'extinction de l'humanité, dans des créatures intelligentes semblables à des scarabées.

NOUVELLE GRANDE RACEDE YITH,
les coléoptères

carac.	Moy.	Jet
FOR	5	(1D2)x5
CON	10	(1D2)x5
TAI	5	5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	120	(5D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 1
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 4 / 10 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 35%, dégâts : 1D2.
Armure : Aucune.
Sorts : Cette espèce trouve que la magie est incompatible avec sa discipline intellectuelle, mais un essaim a INT/5% de connaître 1D3 sorts.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un essaim de la nouvelle Grande race.

Chaque individu est un esprit-ruche, composé de 2D4x500 insectes qui peuvent marcher ou voler. Bien que leur corps soit noir, leurs ailes, une fois déployées, ont des reflets métalliques bleus, dorés et verts. En voyant un essaim à l'œuvre, un observateur aura toujours une impression d'intelligence et de jugement décisif. Ces êtres supérieurs ont besoin de moins d'outils de guerre, mais pourraient rapidement produire de nouvelles armes.

Dans chaque essaim, l'esprit de ruche demeure intact tant que 75% de la ruche n'aura pas été détruite.



Après cela, l'essaim devient une masse d'individus sans aucun contrôle. Un tel essaim peut voler jusqu'à cent mètres ou marcher. Généralement, la moitié de l'essaim vole en avant et atterrit, puis le reste les rattrape.
Les essaims sont immortels puisque de nouveaux insectes naissent alors que les plus vieux meurent. Dans les caractéristiques, les FOR, CON et TAI sont pour les corps individuels alors que les POU, INT et DEX sont pour l'essaim complet.

YIG, LARVES DE

race inférieure de serviteurs

La chose qui se déplaçait était presque de taille humaine et totalement dépourvue de vêtements. Elle était absolument chauve et son dos couleur fauve semblait rugueux dans la faible lumière. Autour des épaules, la peau était tachetée de brun et la tête était curieusement plate. Alors qu'elle levait la tête pour siffler, je vis que les petits yeux noirs étaient presque humains, mais je ne pus pas soutenir longtemps son regard. Les yeux étaient fixé sur moi avec une telle insistance que j'ai refermé le panneau en soupirant, laissant la créature se tortiller, invisible de tous, dans la paille souillée et la pénombre spectrale.

H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, *The Curse of Yig*

Les Larves de Yig sont les descendants de Yog et d'une humaine ou, plus fréquemment, de Yig et d'un serpent. Elles peuvent aussi résulter de la Malédiction de Yig. Les Larves naissent dans un gros œuf et tuent leur mère une fois écloses.
Les Larves de Yig ont certains traits de leurs deux parents. La peau est écailleuse et d'une couleur semblable à celle du serpent, alors que les membres sont diminués et pendent, inutiles, sur le côté du corps. Le visage est partiellement humain, mais les yeux sont froids et dépourvus de pupilles. Les Larves de Yig se trouvent rarement au-dessus de la terre, préférant vivre dans des endroits souterrains sombres. Si une Larve est tuée, son corps se décompose rapidement, laissant une petite flaque de glu noire et collante survolée de mouches.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les Larves de Yig attaquent en levant haut la tête puis en frappant, comme des serpents normaux. Les Larves frappent normalement dans l'intention de dévorer leur victime et peuvent avaler un nombre de victimes égal à leur propre TAI/5.
La VIR du venin d'une Larve est égale à la moitié de sa CON. Une victime mordue est confrontée à un venin considéré comme un poison létal. Si elle rate un test extrême de CON, elle meurt automatiquement. Si elle réussit, elle perd 1D10 PV et sombre dans l'inconscience pour 20+2D6 tours. Il n'existe aucun remède contre ce poison, mais un test réussi de Premiers Soins ou de Médecine peut réduire les effets du poison (qui devient un poison fort).

LARVES DE YIG,
monstruosités reptiliennes

carac.	Moy.	Jet
FOR	115	(5D6+6)x5
CON	115	(5D6+6)x5
TAI	115	(5D6+6)x5
DEX	110	(3D6+12)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		23
Impact moy. :		+2D6
Carrure moy. :		3
Points de magie moy. :		N/A
Mouvement :		9
Attaques par round :		1

Armes : Avaler 35%, dégâts : 1D10 pour être avalé+1D10 par tour suite à la constriction, à la suffocation et aux brûlures des sucs gastriques; Étouffer 20%, dégâts : 3D6+4; Morsure 30%, dégâts : 1D6+venin (voir ci-dessus).
Armure : 2 points de peau écailleuse.
Sorts : Aucun.
Compétences : Discrétion 70%, Écouter 50%, Nager 70%.
Perte de Santé mentale : 2/2D4+1 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve de Yig.

YOG-SOTHOTH, FILS DE

race supérieure de serviteurs.

Plus gros qu'une grange… entièrement composé de cordes ondulantes… une sorte de torse en forme d'œuf mais plus gros que n'importe quel objet, avec des douzaines de jambes comme des barriques qui font du bruit en avançant… Rien de solide là-dedans, comme de la gelée, et des cordes qui gigoteraient et qui seraient attachées ensemble. Des grands yeux proéminents sur tous les côtés, aussi gros que des tuyaux, qui tournent, ouvrent et se ferment, tous gris, avec une touche de bleu ou de mauve. Mon Dieu, quel visage horrible !

H.P. Lovecraft, *The Dunwich Horror*

Les Fils de Yog-Sothoth sont formées lorsque les Dieux Extérieurs se reproduisent avec un humain, créant un hybride. Comme ce sont des créatures hybrides, il n'y en a pas deux exactement pareilles. Certains semblent horribles et monstrueux, d'autres ont l'air humain, avec peut-être quelques traits monstrueux. Tous les Fils monstrueux de Yog-Sothoth demeurent invisibles, sauf lorsqu'ils se nourrissent.
Les Fils hybrides du Tout-en-Un grandissent rapidement et ont besoin de grandes quantités de chair fraîche pour se nourrir. Ces créatures ont aussi une faim insatiable de savoirs sur le Mythe et étudient avec attention tous les ouvrages sur le Mythe qu'ils peuvent trouver, apprenant les sorts et recherchant un moyen de ramener leur père dans le monde des hommes.
Les plus connus des Fils de Yog-Sothoth sont le malheureux Wilbur Whateley et son frère monstrueux.

YUGGS

race inférieure de serviteurs

Cela… racontait une histoire monstrueuse et chaotique de la fuite des bateaux de pêche des indigènes de Ponape pris dans un brouillard épais non loin de l'île et attaqués par des limaces marines géantes et horribles, incroyablement gonflées, qui glissaient sur les bateaux, prenant les marins dans leur bouche et les attirant dans l'eau.

Lin Carter, *Out of the Ages*

FILS DE YOG-SOTHOTH,
progéniture d'un Dieu Extérieur

carac.	Fils monstrueux dés / moyenne	Fils humain dés / moyenne
FOR	(2D6x25) / 175	(3D6+12)x5 / 110
CON	(2D6x25) / 175	(2D6x25) / 175
TAI	(4D6+30)x5 / 220	(2D6+6)x5 / 65
DEX	(3D6+6)x5 / 80	(3D6)x5 / 50
INT	(6D6)x5 / 105	(6D6)x5 / 105
POU	(6D6)x5 / 105	(6D6)x5 / 105
APP	N/A	(2D6)x5 / 35
EDU	N/A	3D6+6 / 13-14
SAN	N/A	0
Points de vie moy. :	39	24
Impact moy. :	+4D6	+1D6
Carrure moy. :	5	2
Points de magie moy. :	21	21
Mouvement :	10	8
Attaques par round :	1	

Armes : Attrape et suce (Fils monstrueux) 100%, dégâts : 1D6 (écrasement) par tour + 1D10 de drain de sang (PV) par tour après le premier; Poing (Fils humain) 75%, dégâts : 1D3+Impact.
Armure : Aucune, mais les Fils monstrueux ne peuvent pas être blessés par des armes physiques. Les armes enchantées leur infligent des dégâts minimaux. Ces créatures sont susceptibles à la magie. Elles demeurent invisibles, sauf quand elles se nourrissent. Les Fils humains peuvent être blessés comme des humains normaux.
Sorts : Tous connaissent Appeler Yog-Sothoth ainsi qu'un nombre de sorts égal à leur INT/5.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir perçu un Fils monstrueux invisible; 1D8/3D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Fils monstrueux visible; 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu un Fils humain n'ayant que des mutations mineures; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Fils humain plus difforme.

Ce sont des grands vers ou limaces, imposants, gris pâle, mesurant jusqu'à 1m20 de diamètre et d'une longueur d'au moins 3m50. Ressemblant aux Chthoniens, ils n'en ont pas les longs tentacules antérieurs et ont plutôt une ventouse large et ronde, comme celle d'une lamproie. La bouche contient plusieurs rangées de petites dents en forme d'épines et est entourée d'une demi-douzaine de petits tentacules d'une longueur allant de 10 à 60 cm. Comme les escargots, ils laissent des traces de bave puante derrière eux.

Les Yuggs vivent presque exclusivement dans les profondeurs de l'Océan Pacifique. Près de l'île de Ponape, une fosse profonde est censée abriter la tombe de leur dieu, Zoth-Ommog. Parfois, on en voit ailleurs, généralement en des lieux où Zoth-Ommog est vénéré.

Certaines sources prétendent que les Yuggya ont un haut-prêtre nommé Ubb, un Yugg d'une taille et d'un pouvoir immenses.

ATTAQUES : Un Yugg mord sa proie et tient bon, suçant les fluides corporels de sa victime au rythme de 1d8x5 points de FOR par tour jusqu'à la mort (la sienne ou celle de sa proie) ou jusqu'à ce qu'il soit contraint de lâcher prise. Si la victime est libérée avant sa mort, sa FOR revient à raison d'un point par jour de repos.

YUGGS, limaces au service de Zoth-Ommog

carac.	Moy.	Jet
FOR	120	(7D6)x5
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	140	(8D6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	70	(4D6)x5

Points de vie moy. : 22
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 2 / 6 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : Impact+1d8x5 drain de FOR par tour (voir ci-dessus).
Armure : 3 points de peau caoutchouteuse.
Sorts : S'il obtient son INT/5 ou moins sur 1D100, un Yugg connaît 1D3 sorts. Les sorts connus incluent toujours Appeler Zoth-Ommog plus d'autres en lien avec les horreurs aquatiques.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Yugg.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES YUGGS

Ils sont peut-être la race du Mythe la plus négligée. Ils vivent au plus profonds des océans. Ils n'ont pas les caractéristiques humanoïdes qui rendent les Goules et les Profonds si terrifiants et nous ne nous voyons donc pas en eux. Pourtant, nous ne devons pas ignorer les Yuggs, car ils sont terrifiants, que leurs intrigues sont machiavéliques et dangereuses. Ce qui suit est une description tirée en grande partie des *Écrits de Ponape* et des *Tablettes de Zanthu*.

Les Yuggs sont une race de vers de terre qui semblent d'origine extraterrestre, étant venus des étoiles avec Cthulhu et les siens. Ils pourraient fort bien être natifs d'une planète proche de l'étoile Xoth.

La bête appelée Ubb est censée être leur meneur et leur ancêtre. Il vit dans l'Abysse de Yhe avec Ythogtha mais peut être invoqué grâce à la Clé Xothique. Il semble aussi avoir la capacité d'errer librement, traversant aussi bien les terres que les océans terrestres.

Les Yuggs servent deux Grands Anciens, Ythogtha et Zoth-Ommog. Ythogtha est prisonnier de l'Abysse de Yhe et Zoth-Ommog se trouve dans une fosse près de l'Île des villes de pierres sacrées, toutes deux dans le Pacifique, non loin de R'lyeh. Le but principal des Yuggs est de libérer ces deux divinités.

Parfois, les Yuggs travaillent de concert avec des adorateurs humains pour atteindre leurs buts. Ils acceptent les "Offrandes rouges" des adorateurs, qui sont des sacrifices humains au nom de leurs dieux.

Il est dérangeant de remarquer que les Yuggs semblent capables de se reproduire avec les Profonds hybrides, ce qui marque peut-être l'influence des Yuggs sur l'évolution des Profonds sur Terre. Il en résulte des Yuggya, des métamorphes humanoïdes dont l'esprit est totalement étranger.

ZARR

race inférieure de serviteurs

[C'était] au moins moitié plus haut qu'un homme. Sa peau était d'un bleu profond et ses yeux, ronds et dénués d'expression, jaillissaient de sa tête conique, semblant aussi vide d'émotion que les orbes lumineux de la créature métallique façonnée à son image. Entre ses yeux ronds et maléfiques descendait une crête verticale, interrompue par de nombreuses ouvertures horizontales qui auraient pu être des bouches. Les jambes, proportionnellement plus courtes que celles d'un humain, étaient dénuées d'articulations et se terminaient sur des coussins sans orteils alors que les bras, sans articulations non plus, se séparaient au bout en trois puissants doigts et un pouce opposable. La créature portait un costume moulant de la même teinte exactement que sa chair bleu foncé, alors qu'à sa taille se trouvait une large ceinture de métal tressé qui scintillait d'une faible lueur bleue et sur sa boucle se trouvait un disque du même bleu brillant.

Richard Tierney, *The Winds of Zarr*

Les Zarrs sont une race technologiquement avancée de puissants guerriers venus d'une galaxie lointaine. Voilà des millénaires, le Grand Ancien Zathog a choisi les Zarrs pour être ses suppôts, leur accordant la possibilité de voyager dans le temps en échange de leur allégeance. Ils ont totalement conquis leur galaxie ainsi que de nombreuses autres. La plupart du temps, ils s'entendent avec des traîtres au sein de la race qu'ils veulent conquérir, épargnant la vie de ces individus en échange de leurs connaissances sur le monde et d'un peu d'aide. Suppôts de Zathog, les Zarrs ont été chargés de libérer tous les Grands Anciens emprisonnés dans le temps et l'espace. Ils sont méthodiques dans leur progression et ont libéré un grand nombre d'entités du Mythe.

Les Zarrs ont des technologies bien plus avancées que celles des humains modernes, et sont encore plus avancés grâce aux interventions de Zathog. Les vaisseaux spatiaux des Zarrs, composés de métaux bleus et de cristaux extraterrestres, sont capables de faire de très longs voyages à travers le temps et l'espace. Ces vaisseaux imposants sont équipés de nombreux petits vaisseaux triangulaires utilisés autant pour l'atterrissage que pour l'attaque. Ces petits vaisseaux sont équipés d'armes nucléaires, capables de destructions massives. Une fois qu'ils ont pris le contrôle d'une zone, les Zarrs installent des structures imposantes, en forme de tour, faites de métal bleu. Ces tours permettent de contrôler la météo et de faire lever les terribles Vents de Zarr, de terribles tempêtes dont les vents ont la force d'ouragans, dont le tonnerre fait trembler la terre et dont les éclairs sont aveuglants. Entre les bombes nucléaires et les Vents de Zarr, autant dire que les forces d'invasion Zarriennes ne rencontrent que peu de résistance.

Parmi les autres technologies Zarriennes se trouvent des disques

de métal bleu. Ces engins permettent la communication télépathique entre races extraterrestres. Les Zarrs ont aussi créé d'énormes esclaves robots en métal bleu. Ces robots ont environ la taille et la forme d'un Zarr. Les caractéristiques de ces robots suivent celles des Zarrs. Tous les robots sont censés être identiques. Les gardiens peuvent ajuster les caractéristiques des robots à la hausse ou à la baisse selon leurs besoins. Bien qu'ils servent d'ouvriers et de serviteurs, les robots peuvent également être utilisés lors des attaques. Ces machines imposantes ne répondent qu'aux ordres donnés en langue Zarrienne, bien qu'elles puissent être capables de comprendre de nombreuses autres langues.

ZARR,
conquérants venus des étoiles

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	85	(5D6)x5
TAI	100	(4D6+6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Fusil lance-flammes bleues 35%, dégâts : 2D6+6; Main/poing 45%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : L'armure de métal bleu portée par les Zarrs leur accorde 6 points de protection contre toutes les armes physiques, le feu et le froid. L'armure ne leur offre aucune protection contre l'électricité ou les attaques chimiques ou magiques. Les Zarrs n'ont aucune armure naturelle.
Sorts : Les Zarrs sont une race de guerriers et ils ne se servent donc que très peu des sorts. Un Zarr particulièrement intelligent (INT 85+) pourrait connaître un ou deux sorts. Les sorts connus sont généralement Appeler Zathog ou Contacter Zathog.
Compétences : Conduite 50%, Discrétion 35%, Écouter 30%, Arts et métiers (électricité) 75%, mécanique 75%, Trouver Objet Caché 35%.
Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Zarr.

ROBOTS ZARRIENS,
serviteurs métalliques des Zarrs

FOR	175
TAI	150
INT	50
DEX	50

Points de vie moy. : 30
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 7
Attaques par round : 1
Armes : Bras 35%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Les robots Zarriens sont faits d'un métal bleu incroyablement dur qui leur accorde 20 points d'armure.
Perte de Santé mentale : 0/1 points de Santé Mentale pour avoir vu un robot Zarrien.

ATTAQUES : Une arme des armées Zarriennes est une sorte de fusil relié par un tube à un réservoir porté dans le dos. Cet engin projette des éclairs bleus aveuglants ou des flammes qui brûlent et détruisent la chair, la laissant noircie et calcinée. Les fusils détruisent aussi la matière non-vivante, comme les armures, armes, outils, etc. Aucune substance connue sur Terre ne peut résister à cette arme. Bien qu'elles soient lourdes, ces armes peuvent être portées et utilisées par des humains. Chaque réservoir ne peut tirer que 1D6+6 fois avant d'être vide. Les humains n'ont ni la technologie ni les connaissances nécessaires pour recharger les réservoirs Zarriens. Les Zarrs peuvent attaquer avec leurs deux mains massives à chaque tour s'ils n'utilisent pas d'arme.

ZOOGS

race inférieure indépendante

Ils circulent librement au-dessus des régions les plus proches des Terres oniriques, petits, bruns et invisibles… on peut voir leurs yeux étranges bien avant de pouvoir distinguer leur contour brun et glissant.
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les Zoogs vivent dans les Terres oniriques. Ils sont petits et bruns et leur corps leur donne vaguement la forme d'un rongeur. De petits tentacules pendent sous leur museau, cachant leurs petites dents acérées. Les Zoogs vivent dans des terriers et dans des troncs d'arbres de la Forêt Enchantée. Il y a plusieurs importants villages de Zoogs dans cette région. Bien qu'ils se nourrissent principalement de champignons, les Zoogs ont également faim de viande spirituelle ou physique. De nombreux rêveurs étant entrés dans leur forêt ont d'ailleurs mystérieusement disparu.

ATTAQUES : Les Zoogs attaquent avec des armes ou en mordant avec leurs petites dents aussi tranchantes que des rasoirs.

ZOOGS,
curieux carnivores

carac.	Moy.	Jet
FOR	15	(1D6)x5
CON	35	(2D6)x5
TAI	10	(1D3)x5
DEX	100	(4D6+6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D4+Impact; Couteau 25%, dégâts : 1D6+Impact; Fléchette 20%, dégâts : 1D6+? Impact.
Armure : Aucune.
Sorts : Les Zoogs ayant un POU de 14 ou plus connaissent au moins 1D4 sorts des Terres oniriques.
Compétences : Sauter 60% Connaissance des Rêves 75%, Discrétion 70%, Pister 50%.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Zoog.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

RÉSUMÉ DES CRÉATURES DU MYTHE

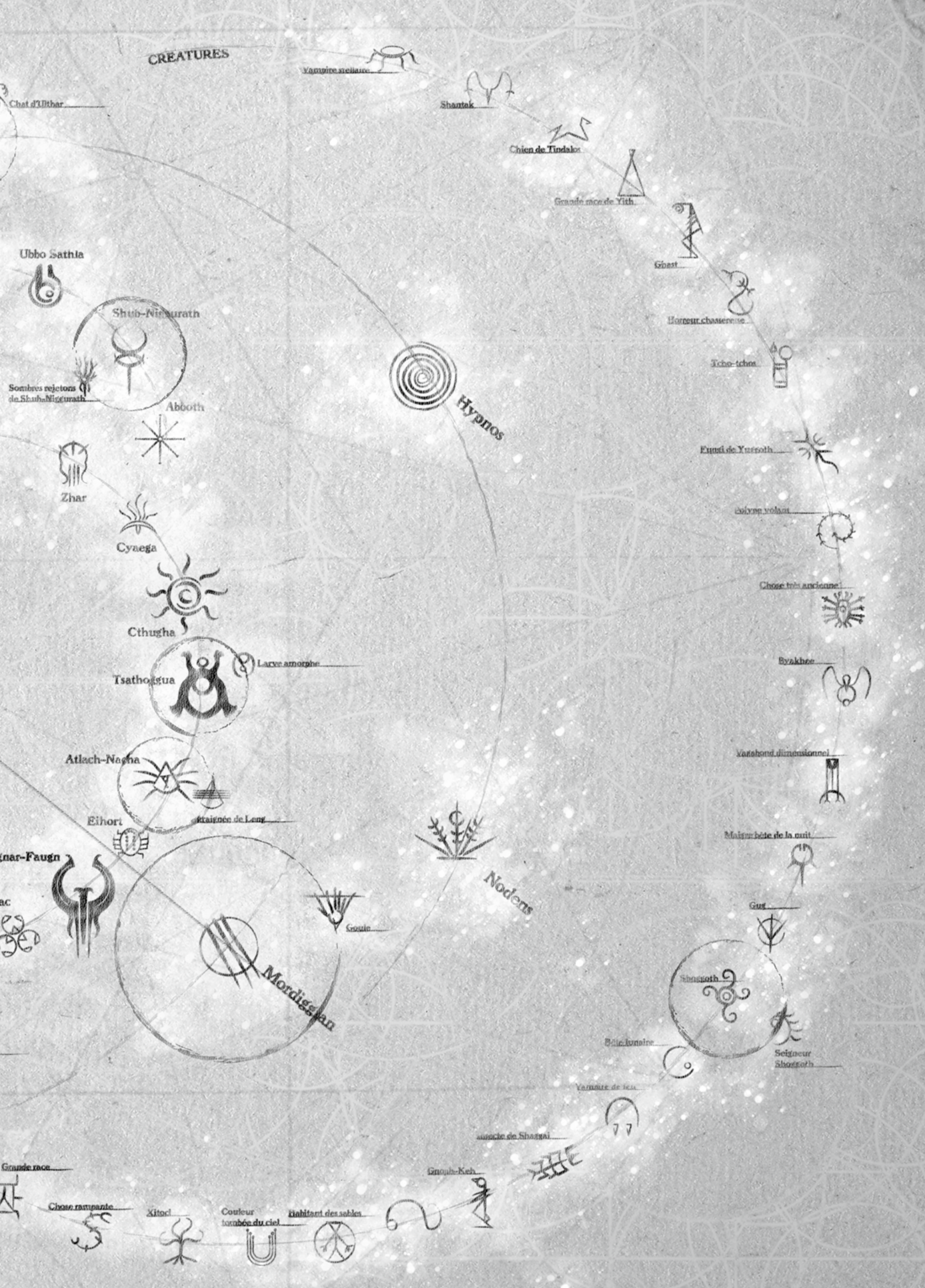
Lorsque tout est écrit, comment résume-t-on les créatures du Mythe? Je pense que le fait important est le suivant : il existe des milliers d'espèces différentes ayant un millier de motivations différentes. Aucune généralisation, aussi large soit-elle, ne pourrait les englober toutes. Mais peut-être qu'en enquêtant sur leurs origines différentes, il sera possible de mieux les comprendre.
Mes discussions sur les origines des espèces sont en grande partie des spéculations, mais elles reflètent au mieux ce que j'ai appris.
Certaines espèces sont natives de la Terre. Les Profonds, les Goules, le Peuple Serpent, les Voormis et les Voors semblent correspondre à cette classification. Elles ont toujours vécu sur notre planète mais, soit les races humaines les ont totalement vaincues, soit elles n'entrent pas en compétition avec nous pour les ressources. Certaines souhaitent simplement survivre, d'autres veulent reprendre leur planète.
D'autres viennent d'autres planètes. Les Aihais, les Choses Très Anciennes, les Martiens et les Mi-Go ont leur propre civilisation quelque part dans les étoiles. Ils voyagent sur Terre pour trouver des ressources.
D'autres, comme les Shans, sont des réfugiés intergalactiques.
D'autres encore viennent d'autres dimensions. Les Adumbrali et les Troupeaux des Tombes sont de ceux-là. Leurs buts sont généralement mystérieux et inquiétants.
Certains encore ont été créés par magie. C'est une classe mineure, mais réelle. Les Gnomes de Goatswood en sont un exemple. Les buts de ces êtres sont alors ceux de leur créateur.
Certains sont les descendants des dieux. Non seulement les Anciens se reproduisent avec des humains, mais parfois ils engendrent des monstruosités seuls. Des Enfants du Dieu Vert aux Larves informes de Tsathoggua, cette classe est plutôt large. Ces êtres aussi répondent généralement aux caprices de leur géniteur.
Ce n'est qu'une esquisse, mais c'est un début. En comprenant les origines des êtres avec lesquels nous partageons le monde, nous pourrons mieux les comprendre.



Chapitre Deux

LES DÉITÉS DU MYTHE


Cosmologie du Mythe
DIEUX TRÈS ANCIENS
Ybb Tsill
Daoloth
DIEUX EXTÉRIEURS
Nyarlathotep
Yog-Sothoth
Thulscha
GRANDS ANCIENS
Hastur
Azathoth
Autres dieux inférieurs
Serviteur des autres dieux
Peuple Serpent
Yig
Bokrug
Ghatanothoa
Shudde M'ell
Dhole
Cthonien
Zoth-Ommog
Rhan-Tegoth
Cthulhu
Nyogtha
Ithaqua
Glaaki
Larve stellaire de Cthulhu
Serviteur de Glaaki
Dagon
Profond
Hydra
Hybride


CREATURES
Vampire stellaire
Chat d'Ulthar
Shantak
Chien de Tindalos
Grande race de Yith
Ghast
Horreur chasseresse
Tcho-tchos
Fungi de Yuggoth
Polype volant
Chose très ancienne
Byakhee
Vagabond dimensionnel
Maigre bête de la nuit
Gug
Shoggoth
Seigneur Shoggoth
Bête lunaire
Vampire de feu
Insecte de Shaggai
Gnoph-Keh
Habitant des sables
Couleur tombée du ciel
Chose rampante
Grande race
Ubbo Sathla
Shub-Niggurath
Sombres rejetons de Shub-Niggurath
Abhoth
Zhar
Cyaega
Cthugha
Tsathoggua
Larve amorphe
Atlach-Nacha
Araignée de Leng
Eihort
Hypnos
Nodens
Goule
Mordiggian

Les déités du Mythe

Les créatures du Mythe sont terrifiantes, mais ne sont rien devant la puissance des Dieux du Mythe, ces créatures immenses au-delà de toute compréhension humaine. Ces déités ne s'intéressent pas au destin de l'humanité.

A

ABHOTH

Grand Ancien

Il regarda… dans une mare horrible et grisâtre qui la remplissait presque de bord en bord. C'était là, semblait-il, la source ultime de toutes les créations ratées et abominations. Car la masse grise tremblotait et gonflait perpétuellement. Et de ses nombreuses fissures sortaient des anatomies qui s'égayaient dans toute la grotte.

Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Visiblement venu d'une autre planète, la forme changeante d'Abhoth et son esprit cynique semblent indiquer une relation avec Tsathoggua. Les cavernes noires, où il vit et qu'il ne quitte jamais, pourraient faire partie de N'kai, un monde souterrain sous l'Amérique du Nord. Certains rapports indiquent que ces cavernes se trouvent directement sous le village de Dunwich, en Nouvelle-Angleterre et que certains tunnels secondaires sont certainement reliés aux Terres oniriques.

CULTE : Abhoth n'a aucun culte humain connu. Les horreurs souterraines ou la propre engeance d'Abhoth peuvent le vénérer.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Des monstres obscènes se forment constamment dans la masse grise et s'éloignent de leur père. Les tentacules et membres d'Abhoth attrapent de nombreux monstres pour les ravaler, les ramenant dans la masse principale, mais plus encore arrivent à s'échapper. Si quelqu'un s'approche d'Abhoth, les divers monstres se détachent en plus grand nombre et peuvent attaquer ou harceler les investigateurs. Les Larves d'Abhoth sont nombreuses et ont diverses formes, leurs caractéristiques sont donc laissées au choix du gardien. Les Larves ont une TAI allant de 5 à 3D6x5, du moins au début. Après un an ou plus, une Larve peut avoir n'importe quelle taille.
Si un groupe est assez malchanceux pour tomber sur Abhoth lui-même, malpropre dans son bassin de saletés, Abhoth sortira un membre pour tâter les intrus avant de s'éloigner. Les intrus seront alors pris et dévorés par d'autres membres d'Abhoth ou totalement ignorés, au choix du gardien. Abhoth est connu pour s'adresser télépathiquement aux intrus, mais rares sont ceux qui en sont revenus.

ABHOTH, source de malpropreté

FOR	200
CON	500
TAI	400
DEX	5
INT	65
POU	250
Points de vie :	90

Impact : Varie selon le tentacule, généralement pas plus de 1D6.
Carrure : N/A
Points de magie : N/A
Mouvement : 0
Armes : Tentacule 60%, dégâts : attrape et avale.
Armure : Aucune arme utilisant la force cinétique ne peut blesser Abhoth de manière permanente. Abhoth régénère tous les dégâts cinétiques à raison de 20 points par tour de combat. Le feu ou la magie infligent des dégâts normaux. Si Abhoth est réduit à 0 PV, il se retire et s'enfonce dans la terre, où il devient impossible de lui causer d'autres dégâts. Il refera surface une fois guéri de toutes ses blessures.
Sorts : Aucun, mais il peut donner à quelqu'un qu'il apprécierait une partie de son propre corps, qui pourrait servir à créer une créature identique aux Larves d'Abhoth.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Abhoth.

ANCIENS

dieux extérieurs

Les formes sur les piédestaux quasi-hexagonaux devenaient de plus en plus claires. Alors qu'ils se redressaient, leur contour prenait une forme plus humaine, bien que Carter sache que ce ne pouvaient pas être des hommes. Sur leur tête encapuchonnée semblait se trouver une mitre imposante d'une couleur incertaine… alors que dans les plis de leur manteau se trouvaient de longs sceptres dont les têtes sculptées incarnaient un mystère grotesque et archaïque.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, *Through the Gates of the Silver Key*

Les Anciens sont une race distincte de Dieux Extérieurs qui servent de Dernier Portail. Ils rêvent éternellement sur leur piédestal hexagonal, ne se réveillant que lorsqu'ils sont dérangés ou qu'un voyageur digne d'eux parvient à les atteindre après avoir traversé le Premier Portail. Ces entités éternelles vivent dans un vaste temple au-delà de l'espace et du temps, quelque part entre les plans.

CULTE : Les Anciens ne sont pas vénérés, bien que les sorciers et aventuriers qui voudraient voyager vers d'autres époques ou lieux les recherchent.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Les Anciens connaissent tout et communiquent par télépathie. Les Anciens peuvent transformer les rêves en réalité et envoyer les rêveurs vers d'autres lieux et temps.
Lorsqu'ils doivent se déplacer, les Anciens lévitent au-dessus du sol, leur lourd manteau se gonflant et flottant de manière inquiétante. Ils sont totalement cachés par leur manteau. La folie et la destruction attendent ceux qui verraient un Ancien sans son manteau.
Ces êtres ne sont ni bons ni maléfiques et ils accueillent et assistent les voyageurs dignes d'eux aussi facilement qu'ils détruisent les intrus imprudents.

ANCIENS, le Dernier Portail

carac.	Moy.	Jet
FOR	N/A	N/A
CON	750	(1D100+100)x5
TAI	100	(3D6+9)x5
DEX	105	(2D10+10)x5
INT	140	(2D10+17)x5
POU	240	(5D10+20)x5
Points de vie moy. :		85
Impact moy. :		N/A
Carrure moy. :		N/A
Points de magie :		48
Mouvement :		25

Armes : Toucher 100%, dégâts : transport ou destruction instantanés.
Armure : Aucune, mais seules la magie et les armes enchantées peuvent blesser un Ancien.
Sorts : Les Anciens connaissent tous les sorts.
Perte de Santé mentale : Voir un Ancien vêtu ne fait perdre aucun point de Santé Mentale; 10/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ancien sans son manteau.

DÉITÉS, PAR TYPE

GRANDS ANCIENS

DIEUX EXTÉRIEURS

AVATARS

DIEUX TRÈS ANCIENS

SUPÉRIEURS

ENTITÉS UNIQUES

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES ANCIENS ET YOG-SOTHOTH

Ils ne sont mentionnés que dans de rares ouvrages, mais semblent détenir un pouvoir incroyable. Je veux parler ici des Anciens, ces êtres qui gardent le Dernier Portail. J'aimerais les examiner et les comprendre mieux.

Il existe un lieu qui est l'extension de notre Terre au-delà de l'espace et du temps. Peut-être est-ce un reflet de notre propre monde dans cet autre espace, peut-être est-ce une dimension totalement différente. Je n'en suis pas entièrement sûr. Le Livre de Thoth, ma principale source d'informations, est pauvre en détails. Ce lieu s'atteint par le Premier Portail. La Clé d'Argent d'Hyperborée est un des artefacts permettant d'ouvrir le Premier Portail. Il en existe certainement d'autres. Peut-être que certains sorts ou entités ont également ce pouvoir.

C'est là que se trouvent les Anciens, rêvant sur leur trône presque hexagonal. Le Plus Ancien, 'Umr at-Tawil, la Vie Prolongée, se trouve là aussi. Il est le Guide et le Gardien du Portail. C'est lui qui montre son royaume aux visiteurs.

Les Anciens semblent n'avoir qu'un seul but, celui d'ouvrir le chemin vers le Dernier Portail. Un aventurier doit comprendre leur rengaine, cette "illusion est la seule réalité", cette "substance est une imposture".

Au-delà du Dernier Portail se trouve le Dernier Vide, qui est hors de tout et c'est là que vit Yog-Sothoth.

Et ainsi, nous comprenons un peu mieux la vraie nature de l'univers, que tout ce qui est vivant et mort, que tout ce qui est réalité se trouve à l'intérieur. À l'extérieur, dans le Dernier Vide, ne se trouve que Yog-Sothoth.

Mais parfois, il se faufile à l'intérieur. Les Anciens sont sa manifestation. Alors que l'extérieur se faufile vers l'intérieur, nous contemplons notre univers plonger dans le Dernier Vide, mettant un terme à tout.

APHOOM ZHAH

Grand Ancien

Une chose de flammes, comme un feu gris et tremblant. Tel est Aphoom Zhah, un feu de froid total et subarctique.

Lin Carter, *The Acolyte of the Flame*

Aphoom Zhah est composé d'une flamme grise glaciale et vacillante. Sa température corporelle est le zéro absolu, de sorte que tout contact avec une matière vivante est létal. La lumière projetée par le Grand Ancien est froide et malsaine. Selon les Manuscrits pnakotiques, Aphoom Zhah est responsable de la destruction par le froid de l'Hyperborée, de Lomar et de Zobna. Aphoom Zhah vit quelque part sous les glaces du pôle Nord.

CULTE : Aphoom Zhah n'a aucun culte humain organisé, bien qu'il ait été vénéré par les anciens Voormis et qu'il le soit encore par les Gnoph-keh. Certaines sources font un lien entre Aphoom Zhah et un autre obscur Grand Ancien, Rlim Shaikorth en prétendant que la Flamme Grise Glaciale a envoyé Rlim Shaikorth détruire les terres de Mhu Thulan. Bien que certaines sources indiquent aussi qu'Aphoom Zhah soit le descendant de Cthugha, Aphoom Zhah n'a aucun lien avec ce Grand Ancien, ni avec les Fthagghua ou les Vampires de feu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Aphoom Zhah émet un froid mordant. Ceux qui sont confrontés à ce froid doivent réussir un test extrême de CON à chaque heure ou subir la perte d'un PV et de 5 points de CON. Toutes les compétences et actions basées sur la DEX sont faites avec dé de malus en présence du froid émis par le Grand Ancien. Différentes formes de protection environnementale peuvent aider à différents degrés contre ce froid surnaturel. Un manteau d'hiver ajoute +10 à la CON pour le test. L'intérieur d'un véhicule fait bénéficier d'un +25, l'intérieur d'un bâtiment normal +50, l'intérieur d'un bâtiment construit pour résister au froid arctique +125, etc. Les bonus de CON sont cumulatifs. Notez que les véhicules et bâtiments subissent aussi les effets d'une longue exposition, si le gardien le décide. Le rayon de froid du Grand Ancien est de 2D8 kilomètres par point de magie dépensé. Aphoom Zhah est toujours au centre du froid. Les traitements médicaux et conséquences possibles d'une telle attaque sont semblables à ceux du Contact glacial d'Aphoom Zhah décrit ci-après.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Contact glacial d'Aphoom Zhah provoque la destruction instantanée de la chair vivante, à moins que la victime ne parvienne à résister en réussissant un test extrême de CON. Le succès empêche la mort immédiate, mais provoque tout de même la perte de 1D10 PV et de 1D6x5 points de CON suite aux engelures. Les survivants qui sont traités avec succès par un test de Médecine regagnent toute la CON perdue à raison d'un point par jour et ne subissent aucun dégât physique permanent. S'ils ne sont traités que par des Premiers soins, les survivants regagnent leur CON à raison d'un point tous les deux jours et subissent la perte permanente de 1D3x5 points d'APP suite aux engelures. Quel que soit le cas, s'il s'écoule plusieurs heures entre l'attaque par le Grand Ancien et l'aide médicale (test de Médecine ou de Premiers soins réussi), la victime subit la perte permanente de 1D3x5 points d'APP.

APHOOM ZHAH,
la flamme grise glaciale

FOR	350
CON	490
TAI	400
DEX	100
INT	100
POU	240
Points de vie :	89
Impact :	+8D6
Carrure :	9
Points de magie :	48
Mouvement :	18

Armes : Contact glacial 45%, dégâts : mort ou 1D10 PV + 1D6x5 CON (voir ci-dessus); Nuage de froid (voir ci-contre).

Armure : Tout objet normal qui entre en contact avec le corps d'Aphoom Zhah subit 3D10 points de dégâts. Soustrayez les 3D10 de tout dégât obtenu. Ce qui reste sont les PV perdus par le Grand Ancien. Si une arme est réduite à 0 PV, elle est totalement gelée et éclate en petits morceaux. Les armes enchantées frappent Aphoom Zhah normalement. Lorsque Aphoom Zhah est réduit à 0 PV, il est banni dans sa tanière de glace jusqu'à en être invoqué une nouvelle fois.

Sorts : Généralement, Aphoom Zhah n'a ni besoin ni envie de connaître des sorts, bien qu'il puisse en connaître au choix du gardien. Si Aphoom Zhah choisit d'utiliser des sorts, ce seront certainement ceux qui ont un rapport avec d'autres entités du froid ou de l'époque Hyperboréenne (Ithaqua, Wendigo, Gnoph-Keh, Rlim Shaikorth, Voormis, etc.).

Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Aphoom Zhah.

ARIEL

Supérieur

Il apparut devant nous comme un éclair lumineux venu des cieux. Subtilement, sa forme changea et il apparut devant nous, tel le plus brillant des êtres… Le visage de la créature devant nous était si brillant que nous devions regarder ailleurs afin de ne pas être éblouis. La voix parfaitement modulée avec laquelle il parlait était douce comme du velours et hypnotique.

Arthur W. L. Breach,
Return of the White Ship

Ariel prend une apparence humaine, mais sa forme exacte peut varier et être aussi magnifique que terrible. Son visage irradie d'une lumière blanche éclatante, l'éclat de la vérité, et presque tous les êtres doivent détourner le regard. Seuls ceux qui n'ont jamais menti, qui n'ont jamais rien caché et qui ne se sont jamais détournés de la vérité peuvent regarder Ariel sans crainte.

CULTE : Ariel n'est pas tellement vénéré dans les Terres oniriques car rares sont ceux qui aiment la vérité pure. Il a de petits autels à Ulthar et Inquanok, où tous les Grands Anciens sont vénérés et il est mentionné dans les prières des prêtres de Celephais. Ses prêtres sont généralement des missionnaires qui vont d'un lieu à l'autre afin de faire connaître la vérité. Ses disciples ont un statut spécial d'émissaires pour la royauté, puisqu'ils ne peuvent pas mentir. Comme de moins en moins de personnes apprécient la vérité, son pouvoir disparaît lentement.
Ariel est parfois le messager des Grands Anciens, qui annonce les verdicts des dieux à l'humanité. Ariel apparaît rarement devant les hommes, préférant attendre que d'autres le cherchent. Il se trouve au bout d'un chemin ardu pour ceux qui cherchent à découvrir ce qui est caché.

ARIEL,
porteur de la vérité

FOR	100
CON	150
TAI	60
DEX	100
INT	350
POU	300
APP	varie
Points de vie :	21
Impact :	+1D4
Carrure :	1
Points de magie :	60
Mouvement :	12

Armes : la Lumière de la vérité 100%, dégâts : spéciaux (voir ci-après).
Armure : Il peut invoquer à volonté la sainteté divine, ce qui vaut 10 points d'armure.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter les autres Grands Anciens et Nyarlathotep. Il voit automatiquement au-delà de toute illusion ou déguisement et les balaie d'un geste de la main.
Perte de Santé mentale : Généralement, aucune, mais cela peut dépendre de la forme prise par Ariel.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Ariel est l'incarnation de la vérité. Il ne peut dire que ce qui est vrai et le fera toujours. Il sait toujours lorsque quelqu'un lui ment et punit sévèrement ceux qui essaient de lui mentir. Tous ceux qui tentent de mentir à Ariel seront baignés dans le halo de la vérité qui les fera changer de forme pour en prendre une qui leur convient vraiment. Par exemple, un homme qui serait cruel envers tout le monde pourrait être transformé en un monstre hideux. Une telle transformation fait perdre 1D8 points de Santé Mentale à sa victime car elle est alors obligée de réaliser ce qu'elle est vraiment. Ceux qui croient sincèrement dire la vérité ne sont pas détectés comme étant des menteurs.
Ariel est aussi capable de voir la vérité au-delà de toute illusion ou déguisement. D'un geste de la main, il peut éliminer les voiles qui cachent la vérité de la lumière.

ARWASSA

Grand Ancien

Arwassa ressemble à une forme gigantesque, inhumaine et sans tête qui a quatre énormes tentacules à la place des membres. Cette créature n'a pas de tête. Le cou s'ouvre sur une mâchoire énorme et sans dents large de 2m50 qui bâille continuellement, comme si elle hurlait sans bruit.
Randy McCall, *The Asylum*

CULTE : Arwassa est parfois vénéré par de petits groupes d'humains, mais est en grande partie inconnu. Le Grand Ancien communique avec ses disciples par télépathie. Arwassa demande des sacrifices fréquents pour satisfaire son grand appétit. Il exige au moins un sacrifice humain par mois. Le culte de Stonecrest Hill est un culte d'adorateurs d'Arwassa.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES DIEUX D'HYPERBORÉE

Aujourd'hui encore, nous connaissons les noms de certains dieux d'Hyperborée.
Tsathoggua vivant dans le golfe noir de N'kai bien avant l'époque de l'Hyperborée et il semble qu'il y vit à nouveau, entouré de ses Larves difformes.
Atlach-Nacha, la déesse araignée, tisse toujours sa toile dans une folle tentative de raccrocher le golfe aux rêves et à la réalité.
Abhoth bouillonne toujours quelque part sous Terre, donnant naissance à des petits monstres qui envahissent la Terre.
Ceux qui sont vraiment braves pourraient découvrir les secrets de l'Hyperborée en cherchant ses êtres anciens ou leurs suppôts.
Cependant, il existe d'autres dieux, qui sont quasiment inconnus maintenant que l'Hyperborée a disparu. Parmi ceux-ci, les principaux sont assurément les dieux du froid, les émissaires de l'ère glaciaire.
Aphoom Zhah, la flamme froide et grise, était le plus grand d'entre eux. C'était un descendant de Cthugha si ma traduction partielle des Manuscrits pnakotiques est exacte. Il est dit que c'est le fait qu'Aphoom Zhah ait provoqué l'ère glaciaire qui aurait détruit l'Hyperborée.
Rlim Shaikorth, mentionné dans le Livre d'Eibon, était l'un des principaux serviteurs d'Aphoom Zhah. Il est le Ver Blanc qui a apporté le froid d'Aphoom Zhah dans les villes d'Hyperborée, les détruisant.
Nul ne sait ce qui est advenu de ces déités du froid, mais certains adorateurs modernes pensent qu'elles dorment sous la surface du pôle Nord, dans un grand château de glace, attendant d'être réveillées.
Il y avait aussi d'autres dieux en Hyperborée, des dieux humains, comme Yhoundeh l'élan, mais tous ont disparu. Peut-être viventils de nos jours dans les Terres oniriques légendaires, parmi les prétendus Dieux de la Terre.

ARWASSA,
Celui qui crie
en silence sur la colline

FOR	250
CON	250
TAI	500
DEX	95
INT	130
POU	175
Points de vie :	75
Impact :	+8D6
Carrure	9
Points de magie :	35
Mouvement :	12 (lévite / vole)

Armes : Tentacules 100%, dégâts : 4D6+8D6 ou agrippe et avale automatiquement, auquel cas les dégâts sont la dissolution.
Armure : Aucune.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Arwassa, plus la perte automatique d'un point de Santé Mentale par tranche de cinq minutes passées à portée du hurlement inaudible du Grand Ancien.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Celui qui crie en silence hurle constamment, mais d'un son inaudible par les humains. Les animaux sont sensibles à ce hurlement surnaturel et s'éloignent immédiatement d'Arwassa

terrorisés. Ce hurlement est entendu par tous les animaux, à plusieurs kilomètres de distance.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Arwassa peut attaquer avec ses quatre tentacules chaque tour. Il peut infliger des dégâts avec ses tentacules ou peut choisir d'agripper ses victimes pour les avaler entières au tour suivant. Les victimes avalées sont dissoutes instantanément.

ATLACH-NACHA

Grand Ancien

Une forme sombre, aussi grande qu'un homme accroupi, mais avec des membres semblables à ceux d'une araignée… Il vit qu'il y avait une sorte de visage sur le corps d'ébène, bas et protégé par les pattes aux multiples articulations. Le visage se releva avec une expression étrange, mélange de doute et de questionnement et la terreur se répandit dans les veines du chasseur courageux lorsqu'il vit les petits yeux entourés de poils.

Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Atlach-Nacha ressemble un peu à une énorme et hideuse araignée poilue qui aurait un visage vaguement humain et de petits yeux rouges entourés de poils. Il vit sous terre, tissant pour l'éternité une toile fantastique, reliant un fossé profond d'une largeur incroyable pour des motifs inconnus. Les anciens livres indiquent que lorsque la toile sera terminée, ce sera la fin du monde. Dans un passé lointain, l'habitat d'Atlach-Nacha était sous le continent d'Hyperborée, le Groenland actuel. Maintenant, il pourrait se trouver en Amérique du Sud. Certains tunnels mènent dans les Terres oniriques.

CULTE : Atlach-Nacha est censée diriger toutes les araignées, selon certaines superstitions, peut-être à cause de la forme de son corps. Il n'a aucun culte parmi les humains, mais indique certains sorts et octroie du POU à des sorciers. Les sorciers invoquent parfois Atlach-Nacha par le biais de divers sorts, ce qui est dangereux car le dieu-araignée déteste devoir suspendre son tissage éternel. Les Enfants d'Atlach-Nacha dans les Terres oniriques, ceux qu'on appelle les Araignées de Leng, vénèrent Atlach-Nacha.



ATLACH-NACHA,
dieu-araignée

FOR	150
CON	375
TAI	125
DEX	125
INT	75
POU	150

Points de vie : 50
Impact : +2D6
Carrure : 3
Points de magie : 30
Mouvement : 15
Armes : Morsure 60%, poison paralysant et drain de 1D6x5 points de FOR par tour; Lancer de toile 80%, pris au piège par une toile de FOR 150.
Armure : 12 points de carapace et de fourrure. Si les PV d'Atlach-Nacha sont réduits à 0, il fuit dans sa toile complexe et rejoint sa tanière secrète.
Sorts : Tous les sorts Contacter.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Atlach-Nacha.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Ceux qui découvrent la toile d'Atlach-Nacha sont pris au piège. Pour s'en échapper, la victime doit réussir un test en opposition de FOR contre la FOR de 150 de la toile. Des amis peuvent ajouter leur force pour aider à tirer la victime, faites un test avec le total. En une heure ou une journée, Atlach-Nacha apparaîtra pour dévorer la victime.

Le dieu-araignée peut d'abord projeter une autre toile sur la victime puis la mordre ou la mordre immédiatement. Lorsqu'il mord, il injecte un poison paralysant, ce qui empêche la victime d'agir ou de se défendre. La morsure pénètre toute armure, naturelle ou fabriquée par l'homme. Atlach-Nacha suce ensuite les fluides corporels de la victime à raison

de 1D6x5 points de FOR par tour de combat. La victime meurt rapidement. Si elle est sauvée avant sa mort, la FOR de la victime revient à raison de 1D4x5 points de FOR par mois de jeu passé au repos, alitée. Pendant ce temps, les PV de la victime ne peuvent pas dépasser sa FOR/5.

AUTRES DIEUX INFÉRIEURS

Dieux Extérieurs

Sur ces airs insupportables de percussion et de flûte, les gigantesques Dieux Ultimes dansent lentement, bizarrement, ridiculement. Il s'agit des Autres Dieux, aveugles, muets, ténébreux, dépourvus d'intelligence, dont l'âme et le messager est le Chaos Rampant, Nyarlathotep.

H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

En plus des dieux au service d'Azathoth mentionnés page 131, il existe aussi un groupe d'entités en apparence secondaires ou moins importantes. Il s'agit des Autres Dieux Inférieurs. Ils font partie des êtres qui dansent pour Azathoth. Ce sont également des entités auxquelles on voue un culte dans plusieurs endroits. Ils engendrent des larves monstrueuses qui peuvent elles-mêmes devenir de nouveaux dieux.

CULTE : Lorsqu'ils font l'objet de cultes, les Autres Dieux Inférieurs ne sont adorés qu'à petite échelle, et c'est au gardien que revient la tâche, au besoin, de leur donner des noms. La plupart de ces dieux sont aussi bêtes que leur maître, Azathoth, mais ils sont moins forts. Il est donc plus sûr de s'en approcher. Un Dieu Inférieur peut offrir sa protection à ses adorateurs, qui peuvent se servir de lui et le forcer à accomplir des tâches pour eux.

La plupart du temps, ces êtres inférieurs sont invoqués par différents groupes pour participer à des rituels indescriptibles, comme des rituels sexuels, déments ou mortels. Au cours des rituels mortels, les victimes des adorateurs sont cruellement torturés et assassinés. Les Autres Dieux Inférieurs invoqués peuvent participer au carnage ou dévorer les restes des victimes.

Les rituels sexuels sont encore plus horribles : les victimes sont agressées sexuellement par les Autres Dieux Inférieurs invoqués. Certaines femmes victimes de ces rituels peuvent tomber enceintes et porter de monstrueux enfants hybrides. À l'occasion, une victime mâle peut même mettre enceinte un Autre Dieu Inférieur, qui portera éventuellement une progéniture du même genre. De tels hybrides ont le même caractère corrompu que leur parent extraterrestre et peuvent posséder d'étranges pouvoirs ou présenter des malformations horribles. La perte de Santé Mentale pour avoir vu ces hybrides varie selon leur parent extraterrestre. La plupart d'entre eux deviennent des chefs de culte et cherchent à propager l'influence de leur parent extraterrestre et de sa famille. Tous les Autres Dieux Inférieurs peuvent participer à des rituels sexuels, peu importe leur forme.

AUTRES DIEUX INFÉRIEURS, divinités secondaires.

carac.	Moy.	Jet
FOR	210	(4D20)x5
CON	350	(1D100+20)x5
TAI	500	(1D100+50)x5
DEX	25	(1D10)x5
INT	varie, en général 0	varie, en général 0
POU	250	(1D100)x5

Points de vie moy : 85
Impact : +8D6
Carrure : 9
Points de magie : 50
Mouvement : 1D8-1
Armes : Attaque foudroyante 60%, dégâts : Impact.
Armure : Varie, mais leur faire perdre tous leurs PV ne suffit pas à les chasser.
Sorts : Ils sont capables de forcer leurs serviteurs et leurs esclaves à les aider, et chacun d'entre eux en possède au moins un. Il est possible que, étant des dieux, ils ne possèdent pas de sorts proprement dits et qu'ils puissent simplement user de magie mais pas l'enseigner.
Perte de Santé mentale : Varie selon le caractère horrible et extraterrestre de chaque Autre Dieu Inférieur.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Comme ces dieux sont différents les uns des autres, leurs pouvoirs et leurs attaques varient. Lorsqu'ils sont avec leurs maîtres, ils peuvent démontrer des pouvoirs beaucoup plus puissants. Il en existe certains, qui n'ont rien à voir avec les divinités décrites ici, qui possèdent de l'INT, une plus grande FOR, etc. Les Autres Dieux Inférieurs peuvent prendre une multitude de formes : métal, liquide, gaz, cristal, amorphe, phosphore, flamme, insecte, mammifère, anthropoïde, plante, machine vivante, microbe sensible, forme géométrique, son vivant, couleur vivante, etc. Ils peuvent noyer leurs victimes, les brûler, les électrocuter, les empoisonner, les geler, les écraser, drainer leurs caractéristiques, les faire vieillir, les momifier, les désintégrer, les faire fondre, les avaler tout rond, etc. Ce ne sont là que quelques exemples des attaques spéciales dont ils peuvent disposer.

SERVITEURS : Chaque Autre Dieu Inférieur peut être servi par une sorte de créature esclave. De telles créatures accompagnent leur divinité ou sont invoquées seules. Les créatures servantes disparaissent lorsque leur Autre Dieu Inférieur perd tous ses PV ou qu'il est chassé. C'est au gardien que revient de décider quelles créatures sont au service de chaque Autre Dieu Inférieur. Une créature servante ne doit pas nécessairement être de la même race que le dieu. Certaines d'entre elles font partie de races indépendantes.

AUTRES DIEUX, LARVES DES

Dieux Extérieurs

Jamais, auparavant, n'avait-il été conscient des choses noires et amorphes qui maraudent, gambadent et s'embourbent partout dans les cieux et qui lorgnent les voyageurs qui passent par là. Parfois, lorsqu'un objet en mouvement suscite leur curiosité, elles tâtent l'espace avec leurs pattes visqueuses. Ce sont les Larves des Autres Dieux. Elles ne portent pas de nom, mais, comme leurs parents divins, elles sont aveugles, dépourvues d'intelligence et possédées par une faim et une soif particulières.

H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Les Autres Dieux Inférieurs font partie des êtres qui dansent aveuglément et bêtement dans la cour d'Azathoth, au milieu de l'espace et du temps. À l'occasion, des parties de ces êtres se déchirent et sont éjectées dans l'immensité de l'espace. Il arrive également que ces parties éjectées se transforment d'elles-mêmes en êtres vivants. Il s'agit des monstrueuses Larves des Autres Dieux Inférieurs. On ne sait pas si ces Larves deviendront elles aussi des Dieux Extérieurs, mais elles demeurent des entités puissantes.

Il existe probablement une infinité de Larves, dont chacune est unique. Bien que deux entités puissent partager le même « parent », elles ne se ressemblent pas et ne ressemblent pas à leur ancêtre. Lorsque, au centre de l'univers, ces Larves se séparent des Autres Dieux Inférieurs, certaines peuvent dériver éternellement dans l'espace interstellaire et ne jamais entrer en contact avec une planète, habitée ou non. D'autres atterrissent (volontairement ou non) sur des planètes et des étoiles éloignées. Là, elles dorment pendant des siècles ou se développent dans le but de contaminer, conquérir et même détruire leur nouveau monde. On retrouve fréquemment ces créatures dans les Terres oniriques de la Terre.

Les Messagers d'Azathoth (voir *Dreamlands* de H.P. Lovecraft) et la Mère des Étoiles sont des exemples de Larves d'Autres Dieux Inférieurs. Les caractéristiques qui suivent exposent l'étendue générale de leurs habiletés. S'il

le désire, le gardien peut les modifier. Notamment, certaines Larves peuvent être plus grandes que le laissent croire les chiffres qui suivent et disposer de points d'INT. Les Larves attaquent selon les moyens dont elles disposent comme, par exemple, des tentacules ou du gaz empoisonné. Elles peuvent également mordre leurs victimes, les rouer de coups, les griffer, les avaler, etc.

LARVES DES AUTRES DIEUX,
Larves d'une force surnaturelle incroyable

carac.	Moy.	Jet
FOR	125	(1D100/2)x5
CON	250	(1D100x2)x5
TAI	250	(1D100x2)x5
DEX	20	(1D8)x5
INT	en général 0	en général 0
POU	105	(2D20)x5
Points de vie moy :		50
Impact moy. :		+4D6
Carrure moy. :		5
Points de magie :		50
Mouvement :		1D10-1

(peuvent voler, nager, creuser, marcher, glisser, flotter, etc.)

Armes : diverses attaques, DEXx2%, dégâts : Impact.

Armure : Aucune, mais toutes les Larves sont immunisées contre le froid, la gravité et les autres phénomènes de l'espace interstellaire. Certaines peuvent disposer d'immunités additionnelles, comme, par exemple, contre le feu, les attaques physiques, etc.

Sorts : Habituellement aucun, mais certaines Larves peuvent connaître un maximum de 1D6 sorts.

Perte de Santé mentale : Dépend de l'étrangeté de l'entité spécifique. 0/1D10 à 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu une Larve des Autres Dieux Inférieurs.

AZATHOTH

Dieu Extérieur

Dernier fléau amorphe de confusion absolue qui blasphème et bouillonne au centre de l'infini, Azathoth, le sultan démoniaque sans frontière, dont nulles lèvres n'osent prononcer le nom, dévore, affamé, dans des salles dépourvues d'éclairage hors du temps, au rythme étouffé mais maniaque de tambours grossiers et au sifflement monotone des flûtes maudites.

H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Azathoth est le dirigeant impitoyable des Dieux Extérieurs et il existe depuis le début de l'univers. Il vit en dehors de l'espace-temps normal, au centre de l'univers, où son corps amorphe s'agite sans cesse au son des sifflements monotones des flûtes et du battement des tambours. Les dieux inférieurs dansent autour de lui sur la même musique. Azathoth est décrit comme étant à la fois stupide et aveugle, un « monstrueux chaos nucléaire ». Les besoins d'Azathoth sont immédiatement assouvis par Nyarlathotep. Certaines sources prétendent qu'Ubbo-Sathla est le « frère jumeau » d'Azathoth.

CULTE : Azathoth est peu vénéré car le dieu ne montre aucune gratitude en échange. Généralement, les humains font appel à Azathoth par accident et attirent désastre et horreur sans le savoir. Seules les personnes totalement folles vénéreraient consciemment un tel dieu. Néanmoins, de tels adorateurs peuvent avoir des visions particulières sur l'univers, ses origines, ses pouvoirs et n'être compris que des autres fous. Il existe un petit culte de sorciers qui vénère Azathoth dans la région de Goatswood en Angleterre. Les Insectes de Shaggai vénèrent Azathoth.
Mana-Yood-Sushai (autre nom d'Azathoth) est vénéré avec ferveur dans les Terres oniriques, particulièrement dans la région de Pegana. Dans le monde éveillé, il semble n'être que peu connu, bien que sa légende ait assurément influencé les premiers hommes.

LA BOUCHE DE LA FOLIE : La cour cosmique d'Azathoth – parfois appelée Bouche de la folie – est un royaume de folie primaire. Autour de la forme du Sultan démoniaque, festoient et dansent des douzaines, voire des centaines, de Dieux Extérieurs et d'Autres Dieux Inférieurs. Des vingtaines de serviteurs créent une musique outrancière avec leurs flûtes et tambours étranges, musique sur laquelle le groupe surnaturel danse. Des Shantaks tournent autour de la scène, emportant les fidèles devenus fous à leur dieu stupide et, non loin, Nyarlathotep attend en regardant ses maîtres avec mépris, assouvissant leur moindre désir. Aucun humain sain d'esprit ne pourrait regarder une telle vision d'horreur sans devenir fou ou mourir d'effroi.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Azathoth se manifeste toujours avec un flûtiste qui joue sa musique et 1D10-1 Autres Dieux Inférieurs. Ceux qui invoquent Azathoth risquent de se faire attaquer par un Azathoth irrité, le pourcentage de chance étant égal à 100% moins 10% pour chaque Autre Dieu invoqué avec lui, moins 5% encore pour chaque point de magie dépensé par le sorcier pour contenter le dieu. Les points de magie sacrifiés doivent être renouvelés à chaque tour. Si Azathoth se met en colère, il devient plus gros. Au premier tour où il attaque, il sort aussi des confins dont il a été invoqué et ses tentacules ont une portée de 50m. Au deuxième tour, ils ont une portée de 100m, au troisième tour une portée de 200m et ainsi de suite, en doublant

AZATHOTH,
chaos nucléaire en préparation

FOR	N/A
CON	1500
TAI	varie
DEX	N/A
INT	0
POU	500
Points de vie :	300
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	15

Armes : Tentacule* 100% ou moins, dégâts : 1D100 PV + corrosion de la surface.

* Comme dernière action du tour de combat, lancer 1D6 pour apprendre le nombre de tentacules avec lequel Azathoth frappe lors de ce tour et le pourcentage de chance pour que quelqu'un soit touché :

- 1 = 100%, 2=50%, 3=33%, 4=25%, 5=20%, 6=16%.
- Les investigateurs ne peuvent pas esquiver ces coups puissants. Répartissez les attaques sur plusieurs cibles si vous le désirez.

Armure : Aucune. Une fois à 0 PV, Azathoth se dissipe et retrouve toutes ses forces en 1D6 heures. Il subit 3D6 points de dégâts suite à un Signe des Anciens, mais détruit le Signe.

Sorts : Donne des ordres à tous les Autres Dieux Inférieurs et ordonne une grande partie de l'univers. Heureusement, il a 0 en INT.

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Azathoth.

indéfiniment la distance à chaque tour. Il existe également une chance pour qu'Azathoth décide de partir de lui-même s'il est en colère, égale à 10% par tour moins 1% par Autre Dieu invoqué en même temps que lui.
Une zone égale à la portée de son tentacule est réduite en ruines par Azathoth. Les rochers éclatent, l'eau devient alcaline, les arbres meurent. Par contre, les dégâts aux investigateurs sont infligés par les tentacules spécifiques.

MANA-YOOD-SUSHAI : Selon les légendes, Mana-Yood-Sushai seul existait avant qu'il y ait toute autre forme de vie. Finalement, il a créé les dieux (les Dieux Extérieurs et les Autres Dieux Inférieurs?) qui, à leur tour, ont créé les autres formes de vie (y compris les Grands Anciens?). Bien qu'il soit représenté par la majorité des sources terrestres, sous la forme d'un homme gigantesque endormi portant la barbe et un turban, Mana-Yood-Sushai est la source bouillonnante de vie et de matière. C'est Azathoth.
Mana-Yood-Sushai dort pour l'éternité et, lorsqu'il se réveillera, il détruira toute la création et la recommencera. Une créature appelée Skarl est censée être assise aux pieds de Mana-Yood-Sushai, à jouer du tambour. Si Skarl cesse de

jouer du tambour, le dieu puissant se réveillera et l'univers connaîtra sa fin. Skarl est un énorme et ancien serviteur des Dieux Extérieurs, dont la seule tâche est de s'assurer que Mana-Yood-Sushai continue de dormir en jouant sans cesse du tambour. Si Mana-Yood-Sushai devait se réveiller, il frapperait immédiatement ce qui l'entoure et le détruirait. Les Autres Dieux Inférieurs et les courtisans et serviteurs des Dieux Extérieurs seraient tous écrasés et absorbés par la folie chaotique et nucléaire de Mana-Yood-Sushai. S'il n'est pas apaisé, tout l'univers – toute l'existence – serait écrasé et absorbé dans le chaos avant de renaître lors d'un « big bang ». Réussir le sort Renvoyer Azathoth permet de rendormir Mana-Yood-Sushai.

XADA-HGLA

avatar d'Azathoth

Il consistait en une coque à deux valves soutenues par de nombreuses paires de jambes flexibles. De la coquille semi-ouverte sortaient plusieurs cylindres joints, se terminant sur des polypes et, dans la noirceur de la coquille, je crus voir un visage horrible et bestial, sans bouche mais aux yeux enfoncés et couverts de poils noirs luisants.

Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

C'est le seul avatar connu d'Azathoth, le Sultan démoniaque. C'est un aspect bizarre et rarement mentionné du chaos nucléaire aveugle.

CULTE : Cette forme du puissant Azathoth n'est vénérée que par les Shans et les Mi-go.

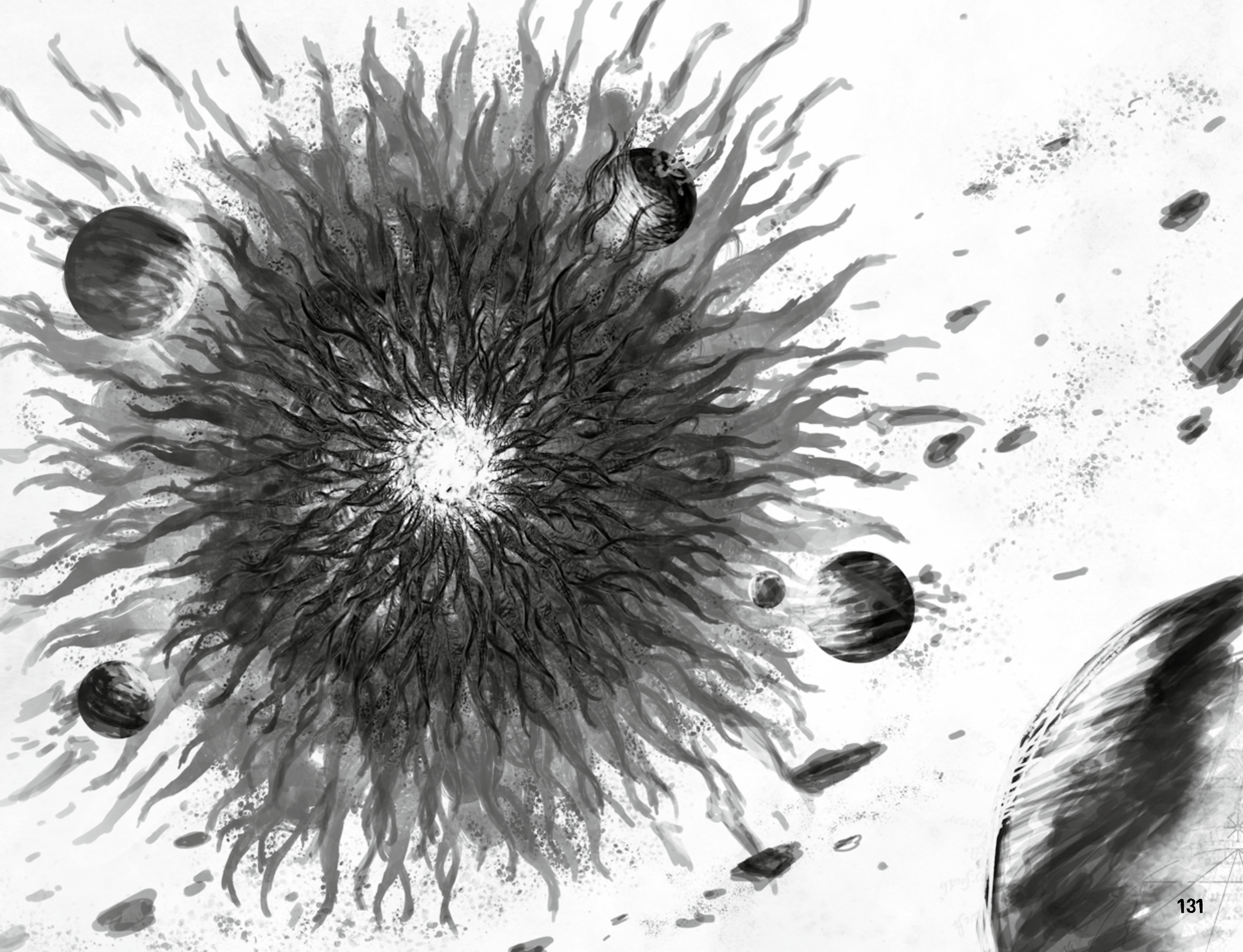
AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Contrairement à sa forme nucléaire grouillante, cet avatar d'Azathoth n'amène aucun Autre Dieu ou serviteur avec lui lorsqu'il est invoqué. Si Xada-Hgla ouvre pleinement sa coquille, la véritable forme d'Azathoth en sort en un éclair de lueur aveuglante. Tout ce qui se trouverait dans un rayon de 50m perdrait immédiatement 1D100 PV de dégâts nucléaires. Ensuite, il faudrait traiter la suite de la scène comme si Azathoth était en colère, en doublant sa taille à chaque tour, indéfiniment.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Xada-Hgla attaque en faisant sortir un appendice verdâtre et luisant de sa coquille, qui écrase ses victimes où les attire dans la coquille afin de les dissoudre instantanément dans la chair collante et brûlante du Dieu Extérieur.

XADA-HGLA,
berceau du chaos

FOR	600
CON	1150
TAI	600
INT	0
POU	500
DEX	50
Points de vie :	175
Impact :	+14D6
Carrure :	15
Points de magie :	100
Mouvement :	15

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 14D6 ou mort au deuxième tour.
Armure : 50 points de coquille, cependant, la chair collante à l'intérieur n'a pas de point d'armure.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 5/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Xada-Hgla.



DES EXEMPLES D'AUTRES DIEUX INFÉRIEURS

DHYIGHASH

C'est une masse de formes pyramidales noires et vertes, reliées ensemble, d'où jaillit de l'électricité noire. À mesure qu'il tourne, la structure géométrique de l'être change et se transforme constamment : il grandit, il rapetisse, il se métamorphose. Cette créature peut se déplacer en se dilatant et en se contractant ou en donnant une nouvelle forme à son corps géométrique.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Dhyighash engouffre sa victime, qui perd 6D6 PV par électrocution. La victime, atteinte de spasmes musculaires violents, est paralysée pour un nombre de tours égal aux dégâts infligés. Pour éviter que la victime meure d'une attaque cardiaque, elle doit réussir un test majeur de CON. Dhyighash peut également se fondre en une masse solide pour rouer de coups ou foudroyer ses victimes.

Armes : Avaler 60%, dégâts : 6D6 par électrocution (voir plus haut); Attaque foudroyante 75%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais il est immunisé contre toute attaque physique non magique.

GLAGGA

C'est une entité liquide et glissante qui ressemble à du mercure en fusion, mais qui est claire comme de l'eau. Même lorsqu'il n'y a pas de vent, des vagues, des bulles et des ondulations étranges apparaissent à sa surface.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Les vagues entraînent les victimes sous la surface bouillonnante de Glagga et, chaque tour, l'entité les draine de 1D20x5 points de FOR (sang et fluides corporels). Tous les points de FOR ainsi perdus sont irrécupérables. Glagga peut également prendre la forme d'une vague gigantesque pour écraser tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres.

Armes : Vague 60%, dégâts : engloutissement; Drain de fluides corporels : automatique lorsqu'englouti, dégâts : 1D20x5 points de FOR drainés par tour; Écrasement 65%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais Glagga est immunisé contre toute attaque physique non magique.

KR'NK

C'est une machine vivante et sensible. Kr'nk est une énorme accumulation de pièces mécaniques qui prend continuellement de l'expansion en attirant vers elle les appareils mécaniques et électroniques, puis en les incorporant.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Kr'nk attaque en foudroyant ses victimes à l'aide de ses longs « bras » mécaniques, ou en les attirant dans ses engrenages et ses rouages. Elle inflige des dégâts égaux à sa TAI/5.

Armes : Attaque foudroyante 50%, dégâts : Impact, ou Kr'nk agrippe et attire sa cible dans ses engrenages; Engrenages écrasants : automatique lorsqu'attrapé, dégâts : 8D6.
Armure : 12 points de métal, de fil et de plastique. Chaque tour, Kr'nk régénère 2D10 PV en se reconstruisant.

L'YSH

Une masse putréfiée et pourrie de membres et de corps cadavériques qui forment une colonne moribonde dégoulinante. Liée au temps, elle prend la forme, dans l'univers, d'une image négative en noir et blanc entourée d'une lueur noire et lugubre.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : L'Ysh donne des coups avec 1D8 membres par tour. Toute victime touchée par cette attaque est drainée de 3D6 points de vie et vieillit de 1D100 années. La vie et les années ainsi perdues sont irrécupérables. L'Ysh peut également écraser ses victimes en laissant tomber sa masse putréfiée sur elles. La créature ne peut utiliser cette attaque qu'une fois par tranche de dix tours. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres est écrasé. L'aura de l'entropie et de la mort est si présente autour de L'Ysh que tous les personnages qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres doivent faire un test de Santé Mentale par tour et perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

Armes : Membres 60%, dégâts : drain de 3D6 points de vie et vieillissement de 1D100 années; Attaque écrasante 50%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais L'Ysh est immunisé contre toute attaque non magique.

M'TLBLYS

C'est une figure cristalline massive qui tourne sur elle-même. M'Tlblys lévite au-dessus du sol tout en tournant lentement sur elle-même. Une lumière surnaturelle brille de sa surface à multiples facettes.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Son attaque principale est sa lumière surnaturelle. Tout personnage qui regarde les couleurs et les rayons lumineux étranges qui brillent à la surface de M'Tlblys doit réussir un test en opposition de POU contre le POU de l'entité. Si elle est battue, la victime perd 1D10 points de vie par tour : l'entité cristalline draine son essence. Les survivants regagnent normalement leurs points de VIR perdus. Ceux qui résistent à la confrontation de vie souffrent de vision floue et de maux de tête pour avoir regardé M'Tlblys, mais sans plus. De plus, cet Autre Dieu Inférieur émet continuellement un son aigu. Tout personnage qui entend ce son doit confronter sa CON à celle de M'Tlblys. Si elle est battue, la victime perd 1D6x5 points d'INT par tour. Les points d'INT ainsi perdus sont irrécupérables, et ceux qui perdent tous leurs points d'INT sombrent dans un état végétatif. Ceux qui résistent à la confrontation ne souffrent pas d'effets négatifs, sinon de maux de tête. Au choix du gardien, la vision réduite et les maux de tête peuvent avoir un effet sur les tests de compétence.

Armes : Lumière surnaturelle, dégâts : drain de 1D10 points de vie; Son, dégâts : drain de 1D6x5 points d'INT.
Armure : 35 points de cristal solide. Une réussite critique contre M'Tlblys le fait exploser en d'innombrables éclats de cristal. L'être se régénère complètement en 2D10 minutes, mais est incapable d'utiliser ses attaques spéciales pendant ce temps.

NOUR

C'est une masse endommagée et dégoulinante de tentacules, de griffes, de ventouses, de filaments et de pinces. Nour ressemble à un énorme nid de serpents bouffis mêlés les uns aux autres, se tortillant dans toutes les directions. Nour est capable de modifier la forme de sa masse frétillante. Cette entité peut s'étirer pour former un tapis plat et tordu, se contracter en une boule qui bat comme un cœur ou grandir pour former une colonne tordue.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Nour attaque avec ses nombreux membres. Il peut également étreindre sa victime avec ses membres et l'écraser. Lorsqu'il écrase une victime, il ne peut pas en attaquer une autre au cours du même tour.

Armes : Divers membres 60%, dégâts : 2D6; Écrasement 55%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais il ne subit que les dégâts minimaux infligés par les armes à feu.

PR'KTHA

C'est une masse géante et rayonnante faite de phosphore incandescent jaune et blanc. Chaque tour, un nombre changeant de « bras » sont créés et réabsorbés par la masse. Un nuage d'un rayon de 100 mètres, composé de vapeur et de fumée chimiques et nocives, flotte et tourne autour de l'entité.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Pr'ktha attaque avec 1D10 membres chaque tour et éclabousse ses victimes avec ses sécrétions de phosphore chauffé à blanc. Chaque tour, les victimes perdent 1D6 PV jusqu'à leur mort ou jusqu'à ce que le dieu soit chassé. Le phosphore brûlant ne peut être éteint. Les victimes écrasées prennent également feu. Le phosphore s'éteint instantanément lorsque Pr'ktha est chassé.
Tous les personnages qui se trouvent à l'intérieur du nuage empoisonné de Pr'ktha doivent réussir un test extrême de CON. Un échec se traduit en une mort horrible et douloureuse en 1D4 tours. Ceux qui résistent perdent 1D10x5 points de CON. Un nouveau test de résistance est nécessaire à chaque nouveau tour. Les points de CON perdus se régénèrent au rythme de 5 points par mois de traitements médicaux.

Armes : Membres 60%, dégâts : 1D6 par tour, par brûlures chimiques; Attaque écrasante 55%, dégâts : Impact + 1D6 par tour, par brûlures chimiques.
Armure : Aucune. Toutefois, Pr'ktha n'est pas touché par les attaques physiques. Les substances utilisées pour éteindre les incendies chimiques peuvent, à la discrétion du gardien, lui infliger 1D8 points de dégâts, mais l'eau ne peut rien contre cette créature.

SHINJH

C'est une masse tordue formée d'un tronc principal d'où sortent des tentacules longs et plats, hérissés d'épines, qui ressemblent à des feuilles de nopal, une sorte de cactus.
ATTAQUES : Shinjh piège ses victimes en les agrippant dans ses feuilles épineuses.

Des centaines d'épines, qui ressemblent à des aiguilles, percent la peau de la victime, désormais prise comme dans une vierge de fer, et la déchirent. Les victimes se retrouvent écrasées, aplaties et criblées de milliers de plaies sanglantes.

Armes : Tentacules 85%, dégâts : Impact.
Armure : 8 points de peau épaisse. De plus, Shinjh régénère 2D10 PV par tour.

THAHASH

C'est un mastodonte horrible doté de trois têtes de buffle, toutes pourvues d'une bouche pleine de dents de requin. Il est recouvert d'une fourrure foncée et épaisse et pèse plus de 140 tonnes. Il fait trembler la terre de ses sabots puissants.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Chaque tour, Thahash peut passer à l'attaque avec chacune de ses trois têtes pour infliger à ses victimes des morsures dévastatrices. Les victimes qui perdent tous leurs Points de Vie en une seule attaque sont coupées en deux. Thahash peut également piétiner ses cibles sous son corps massif et les réduire en pâtée sanglante. L'attaque piétinante de Thahash écrase tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 mètres.
Avec son poids stupéfiant et son corps massif, il peut aussi charger ses victimes, qui tombent immédiatement au sol. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 50 mètres doivent réussir un test extrême de DEX. Ceux qui résistent réussissent à rester debout, mais exécutent leurs actions physiques à la moitié de leur pourcentage habituel. Chaque charge de Thahash peut durer jusqu'à trois tours, et les personnages doivent réussir un test de DEX à chacun de ces tours. L'entité doit attendre 1D10 tours entre chaque charge. Thahash a un bonus de 10% lorsqu'il piétine une victime qui est tombée au sol suite à une de ses charges.

Armes : Morsure 75%, dégâts : 5D6; Piétiner 50% (+10% pour les victimes tombées au sol), dégâts : Impact; Charge 100%, dégâts : spéciaux (voir plus haut).
Armure : 10 points de fourrure épaisse.

URAFTY

C'est une masse de tentacules torsadés au bout desquels se trouvent des bulbes allongés. Les tentacules s'élancent continuellement dans toutes les directions. Si l'un d'eux touche quelque chose, le bulbe au bout du tentacule s'ouvre et avale tout ce qu'il trouve.

ATTAQUES : Urafty attaque avec ses tentacules torsadés. Lorsqu'il touche quelque chose, le bulbe allongé qui se trouve au bout de chacun de ces tentacules s'ouvre, révélant un orifice buccal béant. Pour chaque attaque, le gardien doit lancer 6D6 : si le résultat est égal ou supérieur à la TAI/5 de la cible, elle est avalée en entier. Autrement, la cible ne souffre d'aucun dégât. Lorsqu'une victime est avalée, le tentacule revient dans la masse corporelle d'Urafty. L'action de recul expédie la victime dans le corps d'Urafty, où elle perd 6D6 PV par tour jusqu'à digestion complète. Chaque tour, un total de 1D10 tentacules peuvent attaquer tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 mètres.
Armes : Tentacules 80%, dégâts : victime avalée si la somme de 6D6 est égale ou supérieure à sa TA/5I.
Armure : Aucune, mais Urafty régénère 2D10 PV par tour.

X-2634

C'est une masse de gaz vivant. Cet Autre Dieu Inférieur a été ainsi nommé par un astronome inconnu qui l'a pris pour une comète. Dans l'atmosphère terrestre, il prend la forme d'un nuage ondulé lugubre. Dans l'espace, il prend la forme d'une boule compacte.

ATTAQUES : X-2634 attaque en enveloppant ses victimes dans son nuage de vapeur chimique et caustique. Tous ceux qui se trouvent dans le nuage de X-2634 doivent appliquer les règles d'asphyxie pour réussir à tenir dans les émanations toxiques. Chaque tour, les victimes perdent automatiquement 2D6 PV par brûlures chimiques. Les victimes perdent également leurs points d'APP au rythme de 2 fois les des PV perdus. Une fois qu'une victime a commencé à respirer le gaz, elle perd 1D6x5 points de CON additionnels chaque tour, alors que sa gorge, ses poumons et ses organes internes commencent à brûler et à se couvrir de cloques. Les survivants regagnent leurs points de CON au rythme d'un point par jour aux soins intensifs. Les points d'APP perdus sont irrécupérables. Toutefois, des chirurgies plastiques peuvent rétablir la moitié des points d'APP perdus, et ce, uniquement après des années de chirurgies intensives et douloureuses.

Armes : Vapeur : automatique, dégâts : spéciaux (voir plus haut).
Armure : Aucune, mais les attaques non magiques ne peuvent rien contre X-2634.

YKO

C'est une énorme méduse volante. Son corps est une poche translucide qui bat comme un cœur d'où jaillissent des éclairs émettant une lumière d'une couleur étrange. Des organes ressemblant à des vers se tortillent à l'intérieur de ladite poche, non sans rappeler une énorme masse d'asticots se tortillant à l'intérieur d'un sac de plastique. D'innombrables tentacules convulsifs, de taille et de forme variées, pendent sous le corps d'Yko. Cette créature ne peut pas bouger par ses propres moyens, mais dérive plutôt au gré des vents.

ATTAQUES : Ses tentacules tombent continuellement, de manière aléatoire, et attrapent tout ce qu'ils touchent, pour ensuite l'aspirer en entier dans sa masse corporelle gélatineuse. Quiconque se fait aspirer dans le corps d'Yko est instantanément dissout. Les autres, plus bas, sont témoins de tout le processus qui a lieu à l'intérieur de la poche gélatineuse et translucide. Tout ce qui touche aux tentacules d'Yko y adhère instantanément, car ils sont recouverts d'une substance collante, un peu comme du papier tue-mouche. Les victimes peuvent s'en défaire en réussissant un test en opposition contre la FOR des tentacules (2D10X5), mais, si elles réussissent, elles perdent 2D3 PV, car leur peau et leurs cheveux sont douloureusement arrachés lorsqu'elles se détachent du tentacule collant. Les victimes perdent également 1D6 PV par tranche de 3 mètres de chute après leur libération.

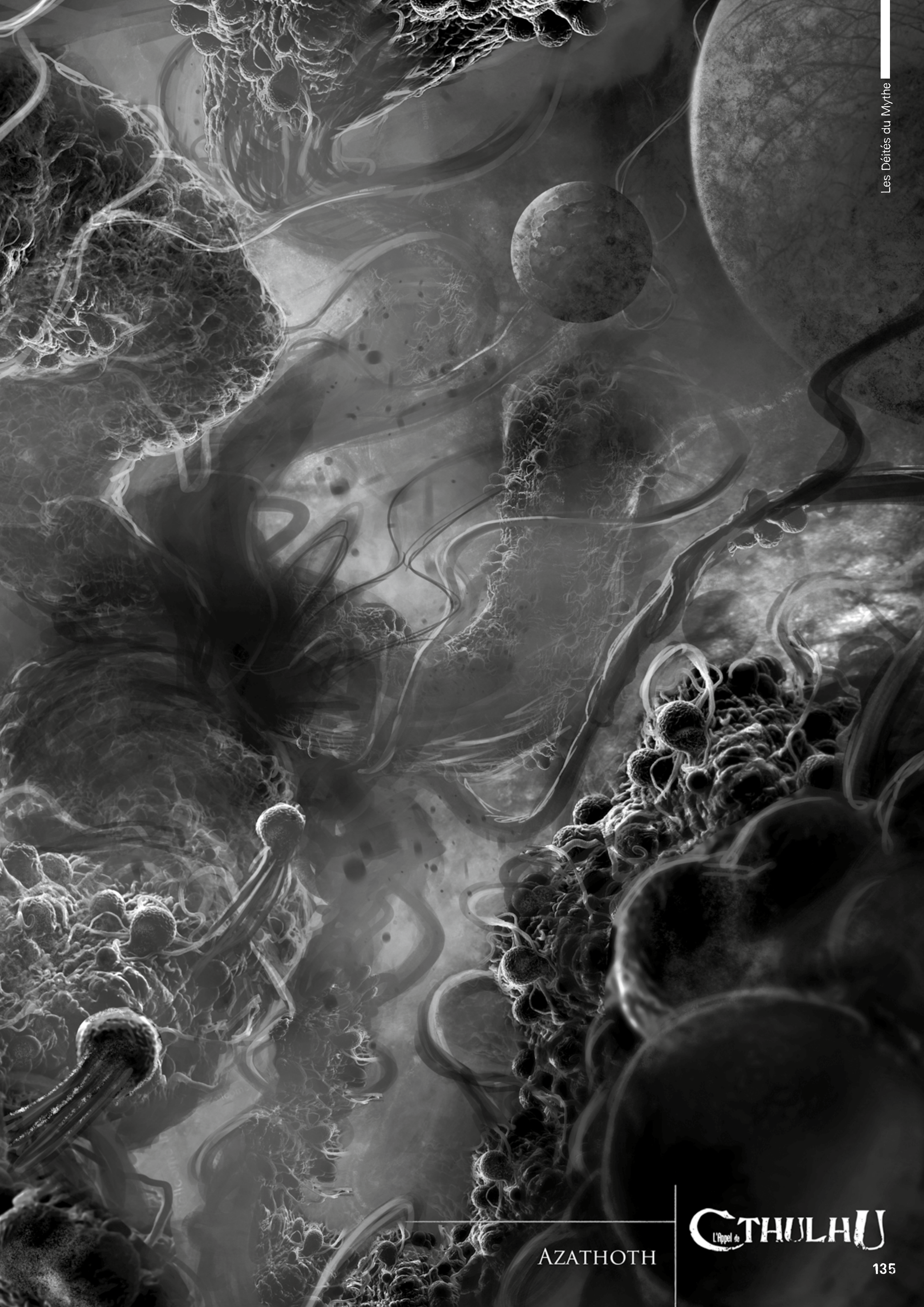
Armes : Tentacules 80%, dégâts : Agrippe, FOR contre FOR pour se libérer (voir plus haut); Avaler : automatique lorsqu'attrapé, dégâts : 10D6 par tour.
Armure : Aucune, mais ne souffre que des dégâts minimaux infligés par les armes à feu et les attaques au corps à corps.

	Dhyighash	Glagga	Kr'nk	L'Ysh	M'Tlblys	Nour
FOR	295	275	675	195	495	200
CON	105	320	495	435	335	355
TAI	295	480	505	440	345	310
DEX	75	40	30	35	5	50
INT	0	0	0	0	0	0
POU	480	140	500	215	375	290
PV	200	400	500	440	340	335
Mouv	1	4	6	3	1	7
Impact	+6D6	+8D6	+14D6	+7D6	+9D6	+5D6
Carrure	7	9	15	8	10	6
Armes : Voir les descriptions individuelles.						
Armure : Voir les descriptions individuelles.						
Sorts : Aucun.						
SAN	1/1D10	1/1D10	1/1D20	1D8/2D10	1/1D10	1/1D20

	Pr'ktha	Shinjh	Thahash	Urafty	X 2634	Yko
FOR	190	200	245	245	N/A	235
CON	235	440	260	440	450	225
TAI	390	350	600	320	500	640
DEX	60	70	45	50	150	55
INT	0	0	0	0	0	0
POU	350	500	310	400	350	180
PV	62	79	86	76	95	86
Mouv	7	5	6	3	20	1
Impact	+6D6	+6D6	3 à +10D6	+6D6	N/A	+10D6
Carrure	7	7	11	7	N/A	11
Armes : Voir les descriptions individuelles.						
Armure : Voir les descriptions individuelles.						
Sorts : Aucun.						
SAN	1D8/2D20	1/1D20	1D8/1D20	1/1D10	1/1D6	1/1D20

Voir aussi les descriptions de la Chose-Nuage et de Shabbith-Ka pour d'Autres Dieux Inférieurs additionnels présentés en détail.





Azathoth

B

BAOHT Z'UQQA-MOGG

Grand Ancien

Baoht Z'uqqa-Mogg est un monstre à forme de scorpion couvert d'une carapace segmentée d'un noir verdâtre. La tête du Grand Ancien n'est rien d'autre qu'une extension bulbeuse de son corps, couverte d'organes sensoriels rigides et articulés. De nombreux yeux jaunes de tailles et formes diverses sortent entre les organes sensoriels et plusieurs paires de mandibules couvertes de pus claquent et sifflent. Baoht Z'uqqa-Mogg a une paire d'énormes pinces de scorpion, une queue barbelée qui pique, un nombre incalculable de pattes d'araignée et trois paires d'ailes rigides et épineuses. Des blessures et des ulcères purulents éclatent sans cesse à la surface du Grand Ancien et des essaims de vermine, vers et autres insectes rampant, grouillant ou volant s'enfouissent, parcourent ou sortent du corps de Baoht Z'uqqa-Mogg.

Scott David Aniolowski, *Broodhaven*

Baoht Z'uqqa-Mogg se rencontre généralement ou est invoqué en des lieux de pourriture et de décrépitude. Les égouts, les marais, les déchetteries, les décharges et les zones sinistrées par la peste sont des lieux idéaux pour le Grand Ancien. Lorsqu'il est invoqué, le Grand Ancien jaillit du sol, projetant de la saleté, de la poussière et un ichor dangereux sur toutes les personnes présentes.

CULTE : Celui qui porte la peste n'a aucun adorateur humain connu.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Grand Ancien peut griffer avec ses dents ou ses mandibules, ou piquer avec sa queue empoisonnée. Si la victime ne réussit pas un test de CON extrême, elle connaît une mort violente en 1D100 minutes. Deux tests successifs réussis de Médecine peuvent neutraliser le poison, auquel cas la victime vit, mais perd 1D6 PV permanents et 1D4x5 points de CON permanents.

L'ESSAIM : L'essaim attaque en encerclant ses victimes, en les piquant et les mordant chaque tour, jusqu'à la mort ou jusqu'à dissipation de l'essaim. L'essaim peut être dispersé en immergeant totalement sa victime dans l'eau ou en l'aspergeant avec un extincteur, un pesticide ou tout autre produit chimique. Un tel jet chimique pourrait avoir des effets dangereux sur la santé de l'investigateur. Chaque tour passé au sein de l'essaim provoque la perte de 1D6 PV et la victime est automatiquement infectée. Les effets des infections ne sont pas cumulatifs.

INFECTION : L'ichor de Baoht Z'uqqa-Mogg ainsi que l'essaim qui l'accompagne, sont infestés de toxines virulentes. Toute personne atteinte par l'ichor du Grand Ancien ou mordue par l'essaim doit être traitée rapidement par un test réussi de Médecine. Les victimes qui ne sont pas soignées perdent 1D10x5 points de CON par jour, ravagées par la peste. Les victimes meurent rapidement et douloureusement. Toute CON perdue par la faute de l'ichor du Grand Ancien ou son essaim est irrémédiablement perdue.

Baoht Z'uqqa-Mogg,
Celui qui porte la peste

FOR	175
CON	385
TAI	215
DEX	85
INT	90
POU	140
Points de vie :	60
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	28
Mouvement :	8 / 16 (vole) 5 (creuse)

Armes : Griffes 90%, dégâts : 1D6+Impact; Mandibules 55%, dégâts : 1D4+2D6; Piqûre 85%, dégâts : 1D6 + poison létal (voir ci-dessus); Essaim 75%, dégâts : 1D6+infection (voir ci-dessus).
Armure : 15 points de carapace. Le Grand Ancien ne peut pas être blessé par une arme contondante. S'il est réduit à 0 PV, Baoht Z'uqqa-Mogg s'enfouit dans le sol, laissant derrière lui une trace malodorante de vomi et une masse grouillante de vers.
Sorts : Il connaît la plupart des sorts pour Invoquer, Contacter et Appeler, ainsi que tout autre sort que le gardien lui accorde.
Perte de Santé mentale : 4/2D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Baoht Z'uqqa-Mogg.

BAST

Dieu Très Ancien

Beauté – froideur – étrangeté – tranquillité philosophique – autosuffisance – maîtrise sauvage. Où trouver tout cela, ne serait-ce qu'à moitié aussi parfait et total que chez le chat, inégalé.

H.P. Lovecraft, *Cats and Dogs*

Lovecraft aimait les chats. Il est donc normal que la Déesse Chat ait une position prédominante. Elle est représentée sous la forme d'un chat ou sous celle d'une femme à tête de chat. Dans l'Égypte antique, elle était souvent représentée avec un sistre dans la main droite, une égide surmontée d'une tête de lion dans la main gauche et un petit sac accroché à son bras gauche. Elle est aussi appelée Bastet ou Ubasti. Bast ne peut régner que sur la Terre et ses Terres oniriques, car les chats de Saturne et Uranus dans les Terres Oniriques sont hostiles aux chats terrestres.

CULTE : Déesse de l'ancienne Bubastis, en Égypte, le culte de Bast s'est finalement étendu aux principales villes romaines, y compris Pompéi. Lorsqu'elle était vénérée, c'était autant une déité domestique qu'une déesse guerrière. Ses adorateurs l'ont toujours considérée avec bienveillance. Son culte ne semble pas avoir survécu parmi les humains, sinon peut-être dans les Terres oniriques, mais elle s'en moque. Tous les chats la vénèrent dans leur cœur.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Comme les autres Dieux Très Anciens, Bast intervient rarement. Si une personne est vraiment cruelle envers les chats, elle pourrait agir via les autres félins. S'ils ne peuvent pas résoudre la difficulté seuls, elle pourrait venir en personne. Elle apparaît toujours accompagnée d'un important entourage de félins imposants et gracieux, principalement des chats domestiques, mais incluant toujours au moins une lionne, une tigresse ou un autre gros félin. Elle peut diriger tous les félins du monde entier. Elle peut invoquer autant de chats qu'elle veut, mais ils doivent voyager normalement pour la rejoindre.

BAST,
déesse des chats

FOR	240
CON	125
TAI	60
DEX	225
INT	175
POU	150
APP	105
Points de vie :	18
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	28
Mouvement :	40

Armes : Griffes 100%, dégâts : 1D8+Impact; Morsure 100%, dégâts : 1D10.
Armure : Aucune, mais elle peut se guérir elle-même ou guérir un autre chat en dépensant un point de magie par point de dégâts.
Sorts : Tous ceux qui ont un rapport avec les Dieux Très Anciens, leurs suppôts et leurs alliés.
Compétences : Esquive 100%, Discrétion 100%, Pister 100%.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu Bast.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Si Bast doit participer à un combat, elle peut transformer un bras ou les deux en pattes avant d'une lionne et attaquer avec. Bast peut attaquer avec une griffe et mordre au cours du même tour. Son attaque pénètre les armures sans que les dégâts en soient amoindris et les blessures ne

guérissent pas tant qu'elles n'ont pas été traitées par magie ou par un test de Médecine réussi. Comme elle est agile comme un chat et a une DEX élevée, Bast peut esquiver jusqu'à trois attaques par tour et continuer de griffer et de mordre au cours du même tour.

BOKRUG

Grand Ancien

Ils vénéraient une idole verte comme la mer, sculptée pour ressembler à Bokrug, le grand lézard aquatique. Ils dansaient de manière horrible devant l'idole lorsque la lune était dans son deuxième ou troisième quartier.

H.P. Lovecraft,
The Doom That Came to Sarnath

Bokrug est une créature bleu-vert ressemblant à un iguane, mesurant environ 3m50 de long. Ses écailles ont une texture métallique et ses yeux brillent d'un éclat jaune. Des tentacules pendant sous sa mâchoire inférieure remplacent les fanons d'un véritable iguane et les piquants qu'il a sur le dos sont tranchants comme des rasoirs. Bokrug vit près des ruines de Sarnath dans les Terres oniriques de Mnar, bien que des légendes affirment qu'il se soit trouvé à l'origine au Moyen Orient du monde éveillé.

CULTE : C'est l'un des rares Grands Anciens à vivre dans les Terres oniriques. Ses seuls adorateurs étaient les Êtres d'Ib, qui ont été détruits par les Hommes de Sarnath. Bokrug accepte maintenant le culte propitiatoire du peuple d'Ilarnek, qui lui octroie, à juste titre, la destruction de Sarnath. La colère de Bokrug n'a pas été ressentie depuis des siècles, mais son ire destructrice a rayé la puissante Sarnath de la carte en une seule nuit.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : S'il devait être rencontré, 1D100 Fantômes d'Ib accompagneraient Bokrug.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : S'il parvient à mordre sa victime, Bokrug peut la saisir et en dévorer 3D6 PV supplémentaires par tour jusqu'à l'avoir entièrement avalée. En se servant de sa queue comme d'un fouet, Bokrug se saisit de sa victime. Celle-ci est alors ligotée et ne peut s'échapper qu'en réussissant un test en opposition de FOR. Une fois attrapée, Bokrug peut projeter sa victime au loin, la mordre ou simplement la tenir. Bokrug attaque à chaque tour avec une ou deux armes.

BOKRUG,
Grand Ancien

FOR	150
CON	325
TAI	125
DEX	100
INT	50
POU	120
Points de vie :	45
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	24
Mouvement :	18

Armes : Morsure 80%, dégâts : 3D6+Impact; Fouetter avec sa queue 80%, dégâts : 2D6+Impact+agripper.
Armure : 9 points de peau épaisse.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter de même que le sort Invoquer des Fantômes d'Ib (1D10 fantômes par point de magie), plus des sorts mineurs au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Bokrug.

BUGG-SHASH

Grand Ancien

Rampant de tous les côtés, vers le cercle tracé à la craie, la Chose arrivait : un mur brillant et tremblotant de gelée dont les nombreuses bouches béaient, aussi nombreuses que les yeux monstrueux! C'était Bugg-Shash le Noyeur, le Noir, Celui qui emplit l'espace… Les yeux étaient indescriptibles, mais pire encore étaient les bouches. Aspirant et sifflant de leurs lèvres épaisses, les bouches brillaient et de ces orifices gloutons sortaient les notes folles d'une chanson surnaturelle : le Chant de Bugg-Shash.

Brian Lumley, *The Kiss of Bugg-Shash*

Bugg-Shash ressemble à un pan de ténèbres rempli d'yeux et de bouches. Il vient d'une dimension très lointaine. Bugg-Shash semble être relié au Dieu Extérieur Yibb-Tstll et tous deux sont appelés « parasites des Anciens » dans le Cthaat Aquadingen.

CULTE : Bugg-Shash n'a aucun culte organisé connu. Il pourrait être recherché par des sorciers solitaires ou des fous qui souhaiteraient vengeance ou meurtre macabre.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Une fois invoqué sur Terre, le Grand Ancien concentre toute son attention sur la traque nécessaire pour attraper ses victimes. Réticent à obéir aux ordres qui lui sont donnés, Bugg-Shash attaque immédiatement toute personne qui l'invoque, à moins d'être retenu par un pentagramme magique tracé sur le sol et d'avoir un sacrifice tout prêt. Si ces deux conditions ne sont pas remplies, Bugg-Shash attaque immédiatement celui qui l'invoque.
Il est chassé par la lumière. Ses victimes sont donc relativement en sécurité durant la journée. Cependant, dès que sa victime pénètre dans une zone sombre, Bugg-Shash apparaît instantanément. Une fois invoqué, Bugg-Shash ne retourne dans sa tanière qu'une fois qu'il a trouvé et tué sa dernière victime, soit la personne qui était visée, soit celui qui l'a invoqué.
Bugg-Shash ne peut être renvoyé qu'en réduisant ses PV à zéro ou grâce à un sort particulier qui se trouve dans le *Cthaat Aquadingen* et le *Necronomicon*. Bien que la lumière le chasse, elle ne le renvoie pas réellement.

CADAVRES ANIMÉS : Bugg-Shash a la capacité d'animer des cadavres en les immergeant dans ses sécrétions gélatineuses. De tels zombies sont sous le contrôle parfait de Bugg-Shash jusqu'à ce que celui-ci soit renvoyé dans sa tanière ou qu'il se lasse d'eux et les laisse mourir. Un esclave mort-vivant de Bugg-Shash a la forme d'un cadavre animé couvert d'un liquide gluant.

Utilisez les caractéristiques des zombies pour représenter les esclaves de Bugg-Shash.

LE BAISER DE BUGG-SHASH : Bugg-Shash peut attaquer en saisissant ses victimes pour leur donner un « baiser ». Plus il emporte de victimes, moins l'attaque sera vigoureuse et efficace. Pour chaque victime après la première, la chance de Bugg-Shash de saisir ses victimes avec succès est réduite de 10 points. Une victime saisie ne peut échapper au Grand Ancien qu'en réussissant un test en opposition de FOR. Si plusieurs victimes sont saisies en même temps, Bugg-Shash doit diviser sa FOR entre elles. Une fois qu'il a saisi sa victime, Bugg-Shash lui donne un baiser et couvre la malheureuse de liquide gluant. La victime doit alors appliquer les règles concernant la noyade.

BUGG-SHASH,
Celui qui sort des ténèbres, le Noir

FOR	250
CON	225
TAI	325
DEX	50
INT	75
POU	180
Points de vie :	55
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	36
Mouvement :	6

Armes : Saisir 90%, dégâts : 6D6 ou agrippe; Baiser automatique une fois la victime saisie, dégâts : comme la noyade.
Armure : Aucune, mais seuls la magie, les armes enchantées, le feu ou l'électricité peuvent blesser Bugg-Shash. Le froid, l'acide, les explosifs et les armes non magiques sont inutiles.
Sorts : Contacter Yibb-Tstll, plus tous ceux que le gardien désire.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Bugg-Shash; 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un esclave mort-vivant de Bugg-Shash.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES NOYEURS

Certains livres sur le Mythe font référence à un groupe d'entités appelé les "Noyeurs". Bugg-Shash et Yibb-Tstll sont tous deux censés y appartenir. Selon le Livre de Berkley le Fou, ils provenaient à l'origine des "plus noirs puits des sphères les plus lointaines".
Le lien physique entre les deux êtres semble douteux à prime abord. Bugg-Shash est décrit comme une masse de ténèbres noires et étouffantes alors que Yibb-Tstll est un être de forme humanoïde. Cependant, je pense que cela ne tient pas compte de la vraie nature de Yibb-Tstll. Le sang de Yibb-Tstll est appelé le Noir, et il apporte la mort, noire et étouffante. Si la forme humanoïde de Yibb-Tstll n'est qu'une enveloppe et que le Noir est sa vraie forme, alors nous comprenons mieux les liens entre ces deux êtres.
Les Noyeurs ont également d'autres points communs. La majeure partie de ces informations provient du Cthaat Aquadingen.
Ces deux êtres sont connus depuis longtemps dans notre monde, depuis les premières civilisations humaines.
Ce sont deux traîtres indignes de confiance.
Leur principal objectif est la mort, généralement pour des raisons personnelles, et ils ne devraient être invoqués que si la mort est le résultat désiré.
Ils peuvent être contrôlés par certains sorts. Yibb-Tstll sera contrôlé par la Barrière de Naach-Tith alors que Bugg-Shash le sera par un pentacle de pouvoir.
Il est probable qu'il existe d'autres Noyeurs, d'autres avatars de la mort et de la destruction nés de la même matière infernale que Bugg-Shash et Yibb-Tstll. Il est probable que tous soient uniques, incarnant la mort sous un aspect différent. Nous devons être certains de ne pas évoquer ces pouvoirs dans nos demeures.

BYATIS

Grand Ancien

Il n'avait qu'un œil, comme les cyclopes, et avait des pinces comme un crabe. Ils disaient aussi qu'il avait une trompe comme les éléphants et des excroissances serpentines qui pendaient de son visage comme une barbe, un peu comme un monstre marin… Ils entendirent un bruit d'ailes, comme si une chauve-souris géante approchait… Car la chose cherchait à s'emparer de moi, cette chose aussi large qu'un corps humain haute et incroyablement longue, qui n'était que le visage couvert de tentacules de l'abomination qu'est Byatis.
Ramsey Campbell, *The Room in the Castle*

Actuellement, Byatis est retenu derrière une porte sur laquelle est gravée un Signe des Anciens, dans un vieux château de la Vallée de la Severn en Grande-Bretagne.

CULTE : Bien qu'aucun culte humain ne soit associé à Byatis, il est mentionné dans plusieurs livres d'occultisme qui s'intéressent aux îles britanniques. Selon Ludvig Prinn dans De Vermis Mysteriis, les Profonds ont emporté l'image de Byatis sur Terre. Peu de Profonds vénèrent encore Byatis car il est incapable d'échapper à son emprisonnement. Certains membres du Peuple Serpent pourraient encore vénérer Byatis.

BYATIS,
le serpent barbu

FOR	175*
CON	300*
TAI	150*
DEX	75
INT	100
POU	160
Points de vie :	45
Impact :	+3D6*
Carrure :	4
Points de magie :	32
Mouvement :	8 / 10 (vole) 8 (nage)

* Il s'agit des caractéristiques originales de Byatis, qui augmentent à chaque fois qu'il se nourrit.
Armes : Griffes 85%, dégâts : 1D10+Impact; Tentacule nasal 80%, dégâts : 1/2 Impact, morsure automatique au tour suivant; Morsure 55% ou automatique une fois la victime saisie par le tentacule nasal, dégâts : 1D8.
Armure : 10 points de peau écailleuse.
Sorts : Byatis peut Invoquer ou Contacter toutes les races et tous les dieux du Mythe, à l'exception des Dieux Très Anciens et de leurs suppôts, plus tout autre sort que lui octroie le gardien.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Byatis.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : S'il était relâché, les caractéristiques de Byatis en FOR, CON et TAI augmenteraient chacune de 1D3x5 points dès qu'il se nourrirait. La FOR de Byatis est limitée à 490, sa CON à 425, et sa TAI à 875. S'il est réduit à 0 PV, Byatis prend une forme de nuage et ne peut plus se reformer tant qu'il n'a pas été invoqué à nouveau ou libéré. Lorsque Byatis réapparaît, il revient avec ses caractéristiques originales.
Le Grand Ancien peut être invoqué en touchant l'une de ses statues.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il attaque avec deux griffes ou son tentacule nasal ou mord au cours d'un tour. L'Impact de Byatis change selon sa FOR et sa TAI actuelles. La portée de son tentacule nasal est égale au dixième de sa TAI, en mètres. Une victime saisie par ce tentacule ne peut s'en sortir qu'en réussissant un test en opposition de FOR. Si le test échoue, la victime est automatiquement mordue au cours du tour, après avoir été saisie par le dieu.

HYPNOSE : Une personne qui regarderait Byatis dans l'œil serait attirée par hypnose dans les griffes du dieu. Pour éviter de regarder dans l'œil du Grand Ancien, un investigateur doit réussir un test de POU chaque tour, tant qu'il est en présence de la créature monstrueuse.

C

CHAUGNAR-FAUGN

Grand Ancien

Les oreilles étaient palmées et couvertes de tentacules, le tronc se terminait sur un disque d'au moins trente centimètres de diamètre… Ses membres avant se pliaient difficilement au niveau du coude et ses mains – il avait des mains humaines – étaient posées sur ses jambes. Ses épaules étaient larges et carrées, son torse et son énorme ventre étaient penchés en avant, débordant sur son tronc.

Frank Belknap Long,
The Horror from the Hills

Chaugnar Faugn demeure dans une grotte des montagnes d'Asie, gardé nuit et jour par des esclaves vaguement humains vivant sous terre, dont les rites sont à ce point maléfiques que nul n'ose les décrire. Généralement, Chaugnar Faugn demeure immobile sur son piédestal, tel une statue grotesque. La légende veut qu'un jour l'Acolyte Blanc viendra emporter Chaugnar Faugn vers une nouvelle terre. Chaugnar Faugn peut parfois se déplacer dans les Terres oniriques.

CULTE : Chaugnar Faugn est principalement vénéré par le Peuple Tcho-Tcho du Plateau de Tsang. En plus, il a des cultes éparpillés parmi les humains d'Asie centrale. Certains de ces cultes ont commencé à s'étendre, comme le Sang du Cœur, qui s'est installé à Montréal, au Canada, dès le 18e siècle.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : La nuit, Chaugnar Faugn peut s'étendre et se nourrir goulûment d'un sacrifice ou de toute autre personne à portée de main. De jour comme de nuit, il peut sauter de son piédestal pour éliminer des infidèles qui entreraient dans son sanctuaire. Le disque qui se trouve sous son tronc est un organe qui draine le sang de ses victimes. Posé sur une blessure ouverte, celle-ci ne guérira jamais.

Il y a 5% de chance pour que Chaugnar Faugn relâche une victime exceptionnellement brave dont l'interprétation par le joueur a mérité l'admiration du gardien. S'il n'a pas faim, le Grand ancien peut se contenter de mutiler sa victime de 1D6 PV.

Le Grand Ancien peut choisir un humain pour compagnon. Il hypnotise cette personne qui perd 1D10 points de Santé Mentale par jour jusqu'à devenir folle. La nuit, Chaugnar Faugn pose sa trompe sur son compagnon, ce qui fait graduellement devenir le nez et les oreilles de celui-ci en une caricature de ceux de Chaugnar Faugn. Psychiquement relié à son compagnon, Chaugnar Faugn contrôle sa volonté. Si aucune autre victime n'est disponible, Chaugnar Faugn se nourrira de son compagnon, qui perd 5 points de CON à chaque fois.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Parmi toutes ses autres attaques, le Grand Ancien peut provoquer une attaque cardiaque à sa victime. Pour éviter une telle attaque, la cible doit réussir un test dde CON. En cas de succès, le test doit réussir une seconde fois sinon la victime perd 1D6 PV et sombre dans l'inconscience. Un échec indique que la victime a subi une attaque cardiaque. Le gardien peut décider des dégâts appropriés, de la mort au nombre de PV perdus, etc. Un test de Médecine devrait être accordé dans un laps de temps raisonnable afin de sauver la victime.

Si Chaugnar Faugn perd plus de 90 PV, il devient inerte et sans vie. Selon l'alignement des étoiles, il peut falloir des mois, des décennies ou des siècles de rituels et de sacrifices pour qu'il revienne à la vie.

CHAUGNAR FAUGN,
horreur des montagnes

FOR	325
CON	700
TAI	200
DEX	150
INT	125
POU	175
Points de vie :	90
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	35
Mouvement :	70

Armes : Saisir 80%, il saisit toujours sa victime en premier pour pouvoir la garder immobile et la mordre; Morsure et drain 100%, dégâts : 1D6 par tour; Émissions psychiques 100%, la cible rêve de Chaugnar Faugn et de sa grandeur. Si elle est sensible, la cible peut devenir obsédée par ses rêves; Attaque cardiaque 100%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus); Hypnotiser son sacrifice 100%, la cible vient à Chaugnar Faugn et attend sa mort (la victime peut sortir de sa transe si elle réussit un test majeur de POU).

Armure : Aucune arme ordinaire ni engin mécanique ne peut le blesser. Chaugnar Faugn se défend contre les armes enchantées grâce à 10 points de peau très dense. Chaugnar Faugn résiste à toutes les attaques, même les plus puissants, pendant 15 minutes avant de se désincarner.

Sorts : Contacter Chaugnar Faugn, Malédiction de Chaugnar Faugn, Invoquer/Contrôler un Frère de Chaugnar Faugn, et tous les autres sorts que le gardien voudra.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Chaugnar Faugn inerte; 2/2D6+1 points de Santé Mentale pour avoir vu Chaugnar Faugn animé et actif; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu les compagnons mutants de Chaugnar Faugn.



STATUE DU MARCHÉ NOIR
découverte à Madrid (Unité des œuvres d'art, Interpol)

CHOSE-NUAGE

Dieu Extérieur

Cela flotte cent mètres au-dessus du sol. Là, flottant au-dessus de la cime des arbres se trouve un nuage… Notez les éclairs de lumière pourpre qui se trouvent à l'intérieur. En-dessous de la chose se trouve une colonne tourbillonnante qui touche presque au sol. Dans la colonne, attiré inexorablement vers le nuage, se trouve un homme qui hurle. En quelques secondes, l'homme est absorbé par le nuage et ses cris sont à peine audibles… Quelques instants plus tard, la zone sous le nuage est couverte d'une pluie légère de cristaux mauves. Alors que ceux qui se trouvent là s'interrogent sur cette pluie étrange, le corps pâle et desséché du soldat retombe au sol, ses os se brisant lors de l'impact.

Kevin Ross, *Thunder in the Blood*

Ce Dieu Extérieur sans nom est l'un des Autres Dieux Inférieurs qui vit à la cour d'Azathoth.

CULTE : La Chose-Nuage n'a aucun adorateur ni culte qui lui soit dévoué. Il vient parfois avec l'entourage d'Azathoth lorsque ce dieu terrible est invoqué, mais contrairement aux autres courtiers d'Azathoth, la Chose-Nuage ne part pas seule lorsque son maître part. Cependant, c'est une créature timide et si elle est blessée d'une quelconque manière, elle part, s'élevant de plus en plus haut jusqu'à disparaître dans les nuages. Tous les sorts pour Contrôler ou Renvoyer l'effraient également.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : La Chose-Nuage se nourrit en attirant des victimes hurlantes dans sa masse corporelle via un tunnel semblable à une tornade. Le nuage pourpre continue de se nourrir jusqu'à avoir tué un nombre de victimes d'une TAI totale égale à la sienne. Une fois rassasié, il se laisse pousser par le vent. Le nuage devient de plus en plus pourpre à chaque victime dont il se nourrit. À chaque victime,

des cristaux pourpres – des déchets non digérés – tombent en pluie, suivis par le corps de la victime. Dès qu'une victime est attrapée, les témoins perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Voir le corps desséché de la victime retomber des cieux coûte également 1D2/1D6+1 points de Santé Mentale aux témoins.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Chose-Nuage ne peut attaquer qu'une cible à la fois, à une portée de cent mètres. Une fois dans le nuage, la victime est drainée de tous ses fluides corporels jusqu'à la mort. Les victimes peuvent s'échapper en obtenant une réussite spéciale sur un test de Puissance, mais elles doivent alors subir les dégâts liés à la chute.

CHOSE-NUAGE,
Dieu Extérieur sans nom

FOR	175
CON	125
TAI	350
DEX	45
INT	40
POU	80
Points de vie :	50
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	16
Mouvement :	5

Armes : Tunnel 80%, dégâts : la victime est aspirée par la Chose-Nuage en 1D4+1 tours; Drain des fluides corporels 80%, dégâts : 3D6x5 points de FOR, de CON et de POU drainés par tour.
Armure : Aucune, mais la Chose-Nuage n'est pas affectée par les réussites spéciales. La magie, les explosifs et le feu l'affectent normalement. Une fois réduite à 0 PV ou moins, l'entité se dissipe.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la Chose-Nuage.

CTHUGHA

Grand Ancien

Mais même après nous être caché les yeux, il était impossible de ne pas voir les grandes formes amorphes qui s'élançaient vers le ciel de ce lieu maudit, pas plus que l'être gigantesque qui demeurait comme un nuage enflammé au-dessus des arbres.
August Derleth, *The Dweller in Darkness*

Cthugha ressemble à une énorme masse incandescente dont la forme varie sans cesse. Il vit sur ou près de l'étoile Fomalhaut, d'où il peut être invoqué. C'est l'un des plus inconnus et éloignés de tous les Grands Anciens.

CULTE : Peu de cultes semblent apparentés à Cthugha, bien que quelques cultes du feu aient existé par le passé, comme l'église de Melkarth dans la Rome antique. Le Culte du Nouveau Millénaire vénère Cthugha, de même que les Nestoriens. Les Découvreurs du Feu sont un autre groupe d'adorateurs de Cthugha, dont les origines remontent aussi loin que l'Hyperborée ou l'Atlantide. Les Découvreurs du Feu sont reliés aux terribles catastrophes naturelles, que le groupe pourrait peut-être causer. Les serviteurs de Cthugha sont les Vampires du feu. Une entité du nom de Fthaggua sert aussi le Grand Ancien et est censé être le meneur des Vampires de feu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cthugha a des capacités télépathiques, comme tous les Grands Anciens, mais ne semble pas communiquer avec les humains de cette façon et il faut donc l'invoquer pour avoir affaire à lui.

ATTAQUE DE FLAMMES : Lorsqu'il est invoqué, Cthugha emmène 1D100x10 Vampires de feu avec lui, qui mettent immédiatement feu autour d'eux. Il y a également 10% de chance pour que Fthaggua vienne avec Cthugha et sa horde de Vampires de feu, au choix du gardien. Cthugha flotte au-dessus de tout ce monde, faisant brûler le site entier. Les humains qui se trouvent sur place perdent des PV à cause de la chaleur, dès le tour suivant l'arrivée de Cthugha. À chaque tour, les joueurs doivent réussir un test de CON. En cas d'échec, l'investigateur perd 1 PV par tour, jusqu'à sa mort. Le seul moyen de survivre est de fuir la zone, un espace vaguement circulaire de 2D10x20 mètres. Cthugha ne part pas tant que la zone n'est pas entièrement ravagée par les flammes, à moins d'être renvoyé avant cela par un sort.

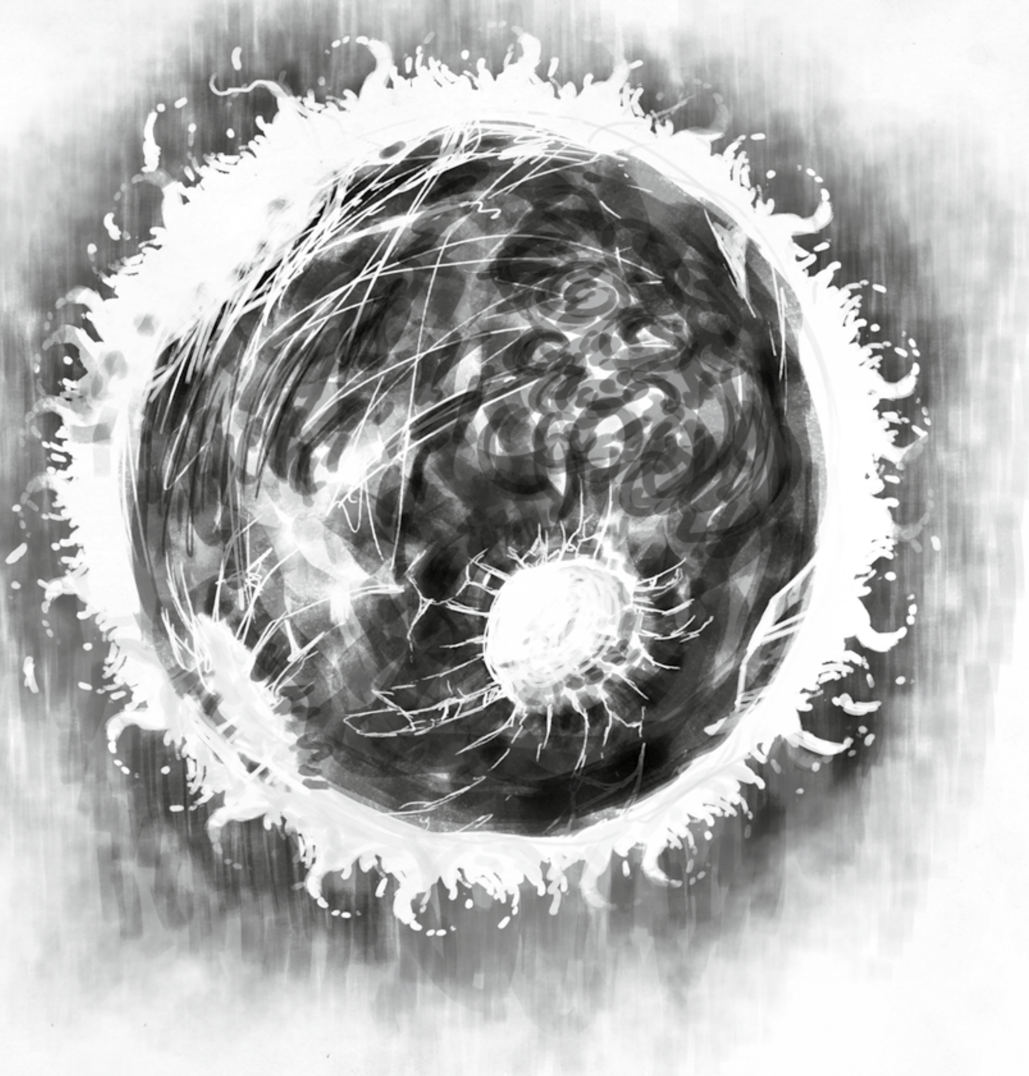
ATTAQUE DE TENTACULES : Chaque tour, Cthugha peut former 1D4 tentacules et chercher à attraper des cibles individuelles. Chaque attaque peut se faire contre une cible différente.

ATTAQUE DE JETS DE FLAMMES : Cthugha peut projeter des flammes au lieu d'utiliser ses tentacules. Un jet de flammes à une portée de 150 mètres et met le feu à la zone, sur une largeur de 20 mètres. Les joueurs de tous les personnages présents dans la zone doivent doivent réussir un test en opposition avec leur CON contre le POU de Cthugha. Un échec indique que les points de dégâts sont égaux au POU/5 de Cthugha. Un succès indique que les PV perdus sont égaux POU/10 de Cthugha, ce qui n'est pas vraiment mieux. Les armures ne sont d'aucune aide contre une telle attaque, mais un mur ou un fossé peuvent servir de protection.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

CHAUGNAR FAUGN

Les Grands Anciens vivent parmi des mers de prophéties. Lorsque les “étoiles seront alignées”, lorsque “la fin des temps viendra”, ils nous reviendront. Nous pouvons nous demander pourquoi. Les Grands Anciens et leurs frères ne sont certainement pas liés par le temps. Les prophéties qui sont faites sont-elles l'histoire du futur?
De grands mystères entourent le Grand Ancien appelé Chaugnar Faugn, mais le peuple Tcho-Tcho primitif du Plateau de Tsang raconte des prophéties qui le concernent. Ils rapportent que Chaugnar Faugn aurait dit “nos servants nous amèneront vers l'est, sur le continent sauvage et nous y attendrons l'arrivée de l'Acolyte Blanc. Lorsque le temps sera dissout, moi seul accéderai à la gloire. Je vous dévorerai tous avant d'accéder à mon autel noir”. Le peuple Tcho-Tcho croit que cela fait référence au moment où Chaugnar Faugn s'est rendu sur leur plateau depuis l'Europe, que cela a marqué l'époque où il a quitté ses frères, supérieurs et inférieurs, car ils ne voulaient pas le suivre.
Nous avons effectivement des preuves qui démontrent que les monstres sont demeurés dans les Pyrénées, où Chaugnar Faugn avait vécu. Certaines annales romaines relatent que des cohortes de soldats ont été détruites par des monstres “qui avaient des têtes d'éléphant, mais marchaient comme des hommes”.
Je crois que Chaugnar Faugn et ses frères sont toujours endormis, le Dieu en Asie, ses enfants en Europe. Malheur à celui qui les réveillera par erreur.
Certaines de mes recherches indiquent que divers cultes vénèrent encore cet ancien dieu. Des récits parlent des paysans du nord-ouest de l'Espagne et du sud-est de la France qui offrent encore des sacrifices à Chaugnar Faugn. Au Canada, un groupe mystérieux surnommé le Sang attend aussi son retour.



qui remonte à l'époque de l'Hyperborée ou de l'Atlantide. Les Découvreurs du Feu utilisent leurs terribles pouvoirs pour invoquer Cthugha et détruire des villes entières. Ils ont toujours été reliés aux catastrophes naturelles. Un rituel ayant raté dans les grandes largeurs a résulté en la création de la Flamme vivante, leur dieu incandescent à jamais invoqué sur Terre.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cette entité est piégée dans un labyrinthe, quelque part sous la Grèce. La créature est emprisonnée par plusieurs Signes des Anciens et par un artefact d'un ancien culte, l'artefact portant le nom de Disque d'Aiglos. Les légendes sur cette créature courent encore et sont devenues le mythe du Minotaure. Rares sont ceux qui connaissent la vérité derrière les histoires sur le Minotaure.
La Flamme vivante absorbe la lumière, ce qui fait qu'il est presque impossible de la voir dans le noir, bien que la terrible chaleur qu'elle génère fait en sorte que la présence de l'entité soit ressentie.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Elle attaque avec deux cornes à chaque tour ou effectue une charge. De plus, comme elle abrite un feu intense, toute personne qui se trouve à moins de trois mètres d'elle subit 1 PV de dégâts par la chaleur ou le feu à chaque tour. Elle génère suffisamment de chaleur pour faire fondre la pierre et mettre le feu à tout objet inflammable.

CTHUGHA,
flamme vivante

FOR	400
CON	600
TAI	700
DEX	105
INT	140
POU	210
Points de vie :	130
Impact :	+13D6
Carrure :	14
Points de magie :	42
Mouvement :	0

(courants aériens)
Armes : Tentacule 40%, dégâts : 1D6+Impact; Jet de flammes 60%, spécial (voir ci-dessus).
Armure : Toute arme de combat au corps-à-corps perd par magie 14 points de dégâts lors du tour où elle frappe Cthugha. Les PV sont perdus avant que Cthugha soit touché et, si l'arme est détruite, Cthugha ne subit aucun dégât. Les balles et autres projectiles blessent normalement Cthugha, mais seulement après que 14 points aient été soustraits du nombre de dégâts infligés. Un résultat de 0 ou moins ne fait aucun dégât à Cthugha.
Sorts : Appeler Fthaggua, Invoquer/Contrôler un Vampire de feu et tout autre sort concernant les entités de feu ou lui-même.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Cthugha.

FLAMME VIVANTE D'UN NOIR PROFOND

Avatar de Cthugha

Une masse solide de pouvoir brut, d'envies noires et de malice, plus facile à concevoir qu'une masse énorme de muscles, tendus au point d'éclater, qui nagerait à la surface de son corps sans forme. Les flammes en forme de muscles ne faisaient que lécher son corps taurin, mais la chaleur venait de l'intérieur. Sept cornes couronnaient son crâne énorme, noir, musclé et dénué d'yeux. Elles frappaient au hasard, des cornes de pierre, aussi lisses que l'acier, aussi tranchantes que le cristal.

Günther Dambachmair,
The Secret of Knossos

La Flamme vivante est le résultat terrifiant d'une invocation de Cthugha ratée. Au lieu du Grand Ancien, une partie de son essence enflammée est invoquée sur Terre. Arrachée au chaos brûlant qu'est Cthugha, la seule pensée et le seul objectif de la créature est de mettre feu à tout ce qui l'entoure, un feu aussi chaud que les flammes de l'enfer. Même l'auteur du *Livre d'Eibon*, qui sous-entendait l'existence de cette créature, ne connaissait aucun sort capable de l'invoquer ou de la contrôler.

CULTE : La Flamme vivante d'un noir profond est l'objet du culte des Découvreurs du Feu, une secte secrète

FLAMME VIVANTE D'UN NOIR PROFOND,
feu noir dans l'ombre de Fomalhaut

FOR	225
CON	130
TAI	225
DEX	45
INT	35
POU	110
Points de vie :	36
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	22
Mouvement :	15

Armes : Corne (x2) 50%, dégâts : 1D8+2+Impact + enflamme les objets inflammables; Charge 60%, dégâts : 1D10+Impact + enflamme les objets inflammables; Feu interne automatique sur tout ce qui se trouve à moins de trois mètres, dégâts : 1 PV par tour.
Armure : 5 points de muscles.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu la Flamme vivante d'un noir profond.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES SEIGNEURS DU FEU

Cthugha, Fthaggua et les Vampires de feu sont parfois surnommés les Seigneurs du feu. C'est un groupe d'entités peu connues sur Terre, mais ils sont sans aucun doute aussi malfaisants et peut-être aussi importants, que d'autres Grands Anciens mieux connus, comme Cthulhu et les siens.
Nous devrions nous estimer heureux que les Seigneurs du feu vivent sur un monde en cendres sous l'étoile Fomalhaut. Fomalhaut est l'une des étoiles les plus brillantes dans le ciel et se trouve à moins de 23 années-lumière de la Terre. Elle se trouve dans la constellation du Poisson austral. Le terme Fomalhaut signifie "bouche du poisson" en arabe.
Cependant, certains anciens livres, dont le *Sapientia Magorum* écrit par le Perse Ostanes, relatent que Cthugha et les siens auraient pu vivre sur Terre il y a longtemps. Ce même livre prétend que les Seigneurs du feu sont venus sur Terre lorsqu'elle refroidissait encore et qu'ils y sont restés jusqu'au combat contre les Dieux Très Anciens, quand les Grands Anciens ont été emprisonnés. Il précise que c'est à ce moment-là que les Seigneurs du feu ont été placés dans la bouche du poisson. Certaines sources datant d'avant le christianisme prétendent que Cthugha a été emprisonné par un Ancien nommé Atar, qui est le dieu du feu des Zoroastriens.
Du temps des humains, les Seigneurs du feu ont été vénérés sont de nombreux noms, dont Milcom, Moloch et Melkarth. Le feu est depuis longtemps un outil, une arme et un mystère et c'est ainsi que les adorateurs sont attirés par Cthugha, Fthaggua et les Vampires de feu.
En plus, il existe un certain nombre d'artefacts sur Terre qui sont liés aux Seigneurs du feu. Les livres nous parlent d'une pierre brûlant éternellement, ce premier rocher que Cthugha a touché en venant sur Terre, et qui se consume encore, et des Piliers de Melkarth qui peuvent être utilsés pour invoquer les anciens seigneurs du lointin Formalhaut.

CTHULHU

Grand Ancien

Un monstre à la forme vaguement anthropoïde, mais au visage semblable à celui d'une pieuvre, recouvert de tentacules, un corps écailleux et visiblement caoutchouteux, des griffes démesurées aux pattes avant et arrière et des ailes longues et fines. Cette chose… était bouffie. Elle disparut lentement de ma vue et fit passer son immensité gélatineuse et verte dans la porte noire… Une montagne qui se déplaçait.

H.P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

La forme corporelle du grand Cthulhu n'est pas fixe. Il peut la déformer et la modifier à volonté, se faisant pousser de nouveaux membres, rapetissant ceux qu'il a déjà, augmentant l'envergure de ses ailes et réduisant son corps afin de pouvoir voler, ou allongeant un seul membre ou tentacule pour pouvoir atteindre l'autre bout d'un couloir. Cependant, sa forme générale est liée à la forme décrite. Ainsi, il peut étendre ou raccourcir ses ailes, mais il ne peut pas les faire disparaître complètement. Toutes ses formes sont reconnaissables comme étant des caricatures de Cthulhu.
Cthulhu vit dans la ville morte et noire de R'lyeh, profondément enfoncée sous la surface du Pacifique. C'est un mort-vivant tant qu'il est là, mais un jour la ville remontera à la surface et il se réveillera, libre de semer mort et destruction dans le monde. Dans la ville sont aussi enterrés les autres membres de la race de Cthulhu. Cthulhu est évidemment leur grand prêtre et celui qui les gouverne, en plus d'être – et de loin – le plus puissant.
Alors que Cthulhu et les siens – les Xothiens ou Larves stellaires – ne semblent pas fréquenter les Terres oniriques de la Terre, ils ont leurs propres Terres oniriques étranges et horribles. Mais Cthulhu a une « usine à cauchemars » dans les Terres oniriques de la Terre. C'est là qu'est censée être la source de tous les cauchemars, et elle est opérée et gardée par les serviteurs déments de Cthulhu qui vivent dans les Terres oniriques.
Certaines sources prétendent que Cthulhu a eu trois conjointes : Idh-yaa avec laquelle il a donné naissance aux Grands Anciens Zoth-Ommog, Ghatanothoa, Cthylla et Ythogtha; une autre appelée Sk'tai que Cthulhu aurait tuée (nul ne sait si Cthulhu a eu des descendants avec elle) et Kassogtha, avec laquelle il a engendré les jumeaux Nctosa et Nctolhu.

CULTE : Le culte de Cthulhu est le plus répandu et populaire parmi tous les cultes des Grands Anciens terrestres. Ce culte pense que Cthulhu est venu des étoiles avec les siens pour fonder une grande ville préhistorique à R'lyeh, afin de diriger le monde. Lorsque les étoiles ont changé, leur continent a sombré sous les flots et la ville et ses habitants ont sombré dans un sommeil semblable à la mort où ils attendent leur réveil par les membres du culte. Lorsque R'lyeh surgira des flots, les membres du culte devront s'y rendre et ouvrir la vaste porte noire derrière laquelle Cthulhu rêve. Alors, il se réveillera et se réjouira avec ses fidèles, dans l'abandon le plus total.
Des tribus entières sont censées vénérer Cthulhu : les Inuits, par exemple, de même que la peuplade dégénérée de Louisiane qui vit dans les marais. Il semble être vénéré surtout par les peuples marins, ou ceux qui vivent en bord de mer. Ses serviteurs sont les Profonds et les Larves stellaires, des

GRAND CTHULHU,
maître de R'lyeh

FOR	700
CON	550
TAI	1050
DEX	105
INT	210
POU	240
Points de vie :	160
Impact :	+21D6
Carrure :	22
Points de magie :	48
Mouvement :	24 / 20 (nage) 16 (vole)

Armes : Griffes 100%, dégâts : 1D6+Impact; Tentacule 100%, dégâts : 11D6.
Armure : 21 points de peau et de muscles. De plus, il régénère 6 PV par tour.
Sorts : Il connaît des centaines de sorts, mais pas Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit ni Contacter Nodens. Il peut enseigner Contacter les Profonds ou Contacter Cthulhu via des rêves terrifiants.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Cthulhu.

L'APPEL DE CTHULHU

Bien que l'on pense souvent que les rêves de Cthulhu sont envoyés à des esprits dérangés ou sur le déclin, certains doutent maintenant que les rêves envoyés par le monstre endormi soient seulement entendus par les dormeurs sensibles. Les réactions aux rêves sont aussi différentes que les gens qui les font. Les artistes sont inspirés et créent des toiles et sculptures terrifiants alors que d'autres sombrent dans la folie ou se suicident. Certains pensent qu'ils ont des visions envoyées par Dieu ou ses anges et d'autres présument que les rêves leur sont envoyés par des cultes déments qui espèrent apaiser le dieu terrible qui menace de les éliminer.
De nombreuses versions de la réception des rêves existent. Toutes ont le même effet sur les esprits sensibles. L'esprit s'ouvre alors à des vues éblouissantes sur le monde ainsi que sur les intentions implacables de Cthulhu, mort et endormi. La plupart des rêves affectent les individus, mais certains rêves peuvent fonctionner sur des groupes qui partagent déjà un intérêt commun.



sortes de pieuvres. Le culte de Cthulhu date de la préhistoire et comprend de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même a de nombreux noms, dont la plupart remontent à sa forme originale. Ainsi deux de ces noms sont Tulu et Thu Thu. L'Ordre hermétique du crépuscule argenté vénère Cthulhu et Yog-Sothoth.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Bien que plongé dans un très long sommeil, Cthulhu est connu pour envoyer des rêves horribles aux hommes mortels, qui ont fait plonger certaines personnes dans la folie.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Chaque tour, 1D3 investigateurs sont ramassés par les énormes griffes de Cthulhu et meurent dans d'atroces souffrances. Si Cthulhu vient d'émerger d'un énorme trou ou s'il se penche, les investigateurs pourraient aussi être attaqués par les tentacules faciaux de Cthulhu, qui peuvent saisir quatre personnes par tour et pénétrer le moindre orifice.
À 0 PV, Cthulhu explose et se dissout en un énorme nuage verdâtre et écœurant, puis commence immédiatement à se reformer. Il lui faut 1D10+10 minutes pour redevenir parfaitement solide et, lorsque c'est le cas, il a de nouveau 160 PV. Cthulhu peut tenter d'attraper un avion ou des choses semblables dans ses griffes afin de ne pas être touché. S'il essaie, il y parvient automatiquement.

B'MOTH

Avatar de Cthulhu

Rares sont ceux qui ont vu la pleine stature de ce grand pouvoir. C'est une vision d'une horreur parfaite et saisissante… Le secret se trouve dans les effluves vaporeux. Car le Dévoreur a le pouvoir de se manifester dans l'humidité… La lumière phosphorescente des choses mortes gagnait en puissance et remplissait la salle, et avec elle vint l'esprit du Dévoreur. Il vit au plus profond de l'océan, où il attend l'heure de son retour sur terre. Ses yeux voient tout. Ses oreilles entendent tout.

Bertram Russell, *The Scourge of B'Moth*

Les seuls récits des manifestations de B'Moth décrivent l'entité comme étant un brouillard luminescent bleu, vert ou jaune.

CULTE : B'Moth est principalement vénéré par les peuples primitifs et superstitieux d'Afrique et d'Amérique du Sud, ainsi que dans d'autres régions du monde. Les prêtres de B'Moth prêchent un retour vers les régions primitives du globe ainsi que la destruction de la civilisation. Les adorateurs participent à de orgies sexuelles sauvages qui culminent souvent en des actes de violence. Les victimes sacrifiées sont offertes au dieu en les donnant en pâture à des crocodiles ou des requins. Les adorateurs de B'Moth croient que leur dieu se relèvera pour détruire la civilisation et restituer au monde son état sauvage. Dans ce monde, les fidèles assistent B'Moth de toutes les manières possibles, en se livrant par exemple à des actes de terrorisme ou de sabotage.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cet avatar du grand Cthulhu n'a aucun pouvoir physique et ne peut pas affecter le monde physique directement. Cependant, il a des aptitudes mentales extrêmement puissantes, qui se manifestent par les rêves et la télépathie. B'Moth peut envoyer des cauchemars terrifiants n'importe où dans le monde, bien que les personnes qui se trouvent près de grandes étendues d'eau seront plus fragiles à ses pouvoirs.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : B'Moth enveloppe ses victimes dans son brouillard luminescent. Tous ceux qui se trouvent dans le brouillard lumineux et tourbillonnant ressentent un sentiment glacial et étrange. Ceux-là sont automatiquement visés par les pouvoirs mentaux de B'Moth et ne peuvent donc faire aucun test de résistance contre cette entité.

CONTRÔLE MENTAL : B'Moth peut lire et contrôler les esprits des animaux et des humains. Les animaux tombent facilement sous l'emprise mentale de B'Moth et servent d'extensions physiques de l'entité, accomplissant ses volontés. Les humains doivent réussir un test en opposition de POU pour ne pas être sujet à ses manipulations mentales. Ceux qui échouent au test de résistance sont complètement sous l'emprise de B'Moth jusqu'à réussir le test de POU contre POU ou jusqu'à être Psychanalysés avec succès. Les

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES LÉGENDES XOTHIENNES

C'est le nom de Cthulhu qui m'a poussé au départ à étudier des choses qu'un scientifique refuserait de reconnaître. Je ne savais pas alors ce qu'il était, mais il était un parmi tant d'autres, pire encore puisqu'il était à la tête de sa propre dynastie monstrueuse.
C'est le professeur Harold Copeland qui m'a, le premier, révélé les légendes xothiennes, avec son livre *Le Pacifique préhistorique*, qui était basé sur les Écrits Ponape, bien plus anciens. Dans son livre, il révèle que Cthulhu avait pris une conjointe du nom d'Idh-yaa, sur l'étoile Xoth, fort éloignée.
Xoth est censée se trouver dans la constellation du Taureau, mais son emplacement précis est inconnu des astronomes modernes. Elle se trouve dans un amas avec trois autres étoiles désignées dans les livres sur le Mythe : Abbith, Ymar et Zaoth. Le fait que Xoth, demeure ancestrale de Cthulhu, se trouve proche d'Abbith, l'une des demeures de Nyarlathotep, et du lointain royaume d'Hastur, est suggestif.
Lorsque Cthulhu est venu sur Terre, il a emmené avec lui quatre de ses enfants : Cthylla, Ghatanothoa, Ythogtha et Zoth-Ommog. Ils se sont installés dans le Pacifique, parmi les îles nouvellement émergées de Mu.
Peu de choses sont écrites sur Cthylla. Elle est désignée par le surnom la fille secrète de Cthulhu, et rien de plus.
Ghatanothoa est le Seigneur des volcans et le Pétrificateur. Il dirigeait autrefois les humains de Mu et les Lloigors le servent.
Ythogtha est l'Abomination dans les Abysses et Celui qui envoie les rêves. Il se trouve dans l'Abysse de Yhe et les Yuggya le servent.
Zoth-Ommog est la Monstruosité de Ponape et le Monstre dans l'idole. Il est emprisonné près de l'île de Ponape et les Yuggya le servent également.
Tous les enfants de Xoth peuvent entrer dans les esprits des faibles, particulièrement par le biais d'idoles sculptées à leur image. Les personnes saines d'esprit sont mises en garde contre l'acceptation de tels objets.

investigateurs peuvent tenter un test de POU contre POU une fois par jour. Ceux qui sont sous l'influence de B'Moth pourraient ne pas le réaliser et avoir des trous de mémoire lorsque l'entité prend le contrôle ou se souvenir de ces laps de temps comme de vagues rêves.

B'MOTH (Behemoth, Phemaut), le Dévoreur

FOR	N/A
CON	300
TAI	varie
DEX	N/A
INT	210
POU	210
Points de vie :	42
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	42
Mouvement :	25

Armes : Aucune.
Armure : Aucune, mais B'Moth ne peut pas être blessé par une arme physique. Il est vulnérable aux attaques magiques et le feu l'oblige à se dissiper.
Sorts : Bien qu'il puisse utiliser tous les sorts qu'il souhaite, B'Moth n'en utilise généralement pas.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le brouillard surnaturel qu'est B'Moth.

CHORAZIN

Avatar de Cthulhu

Leur mode de communication était la transmission de pensées. Maintenant encore, ils parlaient depuis leur tombe. Lorsque, après une éternité de chaos, les premiers hommes arrivèrent, les Grands Anciens parlèrent aux plus sensibles d'entre eux en modelant leurs rêves. Car ce n'est que de cette manière que leur langage pouvait atteindre les esprits des mammifères.

H.P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

Le Chorazin est en quelque sorte la volonté incarnée de Cthulhu endormi, et c'est la partie du Grand Ancien la plus facile d'accès, psychiquement parlant. Lorsqu'il est vu sous sa forme véritable, le Chorazin ressemble à une image déformée du grand Cthulhu, tracé à grands coups tremblants entremêlés d'éclairs d'une lumière verte éclatante.
Le Chorazin apparaît, comme Cthulhu, dans les rêves et se manifeste très rarement dans le monde physique éveillé. Le Chorazin peut se manifester par le biais des ordinateurs ou des télévisions, ou dans les zones très chargées en énergie psychique ou électrique.

CULTE : Le Chorazin n'est pas une entité que l'on peut vénérer. C'est uniquement la partie de Cthulhu qui affecte les rêves de ceux qui sont artistiquement ou psychiquement sensibles. Tous ceux qui rêvent de Cthulhu sont entrés en contact avec le Chorazin.

CHORAZIN, manifestation psychique du grand Cthulhu

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	varie
DEX	N/A
INT	210
POU	500*
Points de vie :	100
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	N/A

* Il s'agit du POU originel du Chorazin, qui augmente lorsqu'il se nourrit du POU de ses victimes.
Armes : Aucune.
Armure : Aucune, mais la seule attaque contre laquelle le Chorazin n'est pas parfaitement immunisé est l'électricité. Toute source d'électricité de haut voltage inflige 1D10 points de dégâts au Chorazin par tour. Les sorts qui attaquent l'INT ou le POU sont également efficaces.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Chorazin.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'il est invoqué dans le monde éveillé, le Chorazin s'attaque aux esprits de tous ceux qui se trouvent dans un rayon de quinze kilomètres. Ceux qui échouent à un test de Santé Mentale subissent une attaque émotionnelle, psychologique ou psychique. Les malheureuses victimes peuvent souffrir de migraines sévères d'une durée de 1D20 heures, avoir des accès de rage incontrôlée et frapper tout et tous ceux qui se trouvent à portée, faire des cauchemars horribles qui leur font perdre 1D6 points de Santé Mentale, souffrir de folie temporaire ou développer de nouvelles phobies. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de quinze kilomètres perdent également 5 points de POU par nuit car le Chorazin dévore leur pouvoir.
Le Chorazin n'a aucune attaque physique. De la même manière, il ne peut pas être blessé par des moyens physiques, hormis l'électricité (d'un haut voltage) qui la ionise, la disperse et la renvoie vers R'lyeh.



CODEX MAYA
découvert pas la troisième expédition Copan de l'Université Miskatonic, mars 1925, Miskatonic University Library

MANIFESTATION PHYSIQUE : Si son POU atteint 5650, le Chorazin peut créer un avatar physique de Cthulhu. Pour ce faire, il relâche tout le POU qu'il a volé sous la forme d'un nuage de plasma chauffé à blanc. Tout ce qui se trouve sur le passage de cette masse d'énergie brûlante est avalé par des sortes de tentacules et totalement calciné. En douze heures, le plasma brûlant prend la forme du corps de Cthulhu. Lorsque le corps est complet, le Chorazin se fusionne avec le monstre tentaculaire pour former un avatar physique du grand Cthulhu. Cet avatar a les mêmes caractéristiques que Cthulhu mais le Chorazin n'est pas retenu à R'lyeh.

PÈRE-DE-TOUS-LES-REQUINS

avatar de Cthulhu

Il ressemble au Carcharodon Megalodon, l'ancêtre géant du grand requin blanc, mais deux fois plus grand. Il est d'une couleur blanche fantomatique et l'océan entier semble briller autour de lui. Il est constamment affamé et dévore tout ce qui croise son chemin. Il est toujours dans un état de frénésie avancée. Lorsque le Père-de-tous-les-Requins est là, rien n'est plus sûr.

Bruce L. Priddy

Selon les *Écrits de Ponape*, le Père-de-tous-les-Requins est une autre forme du puissant Cthulhu. C'est probablement le Léviathan des légendes bibliques.
Les Profonds connaissent les rituels permettant d'invoquer le Père-de-tous-les-Requins, mais ils ne le font que dans les situations les plus désespérées, et ils n'ont aucun rituel permettant de le contrôler. Le Père-de-tous-les-Requins est appelé lorsque les communautés de Profonds sont menacées. Il a été invoqué pour punir les villes côtières humaines responsables de désastres écologiques, ou lorsque la marine de certaines nations humaines puissantes menaçaient les Profonds. Le Père-de-tous-les-Requins est particulièrement actif depuis le début du 21e siècle et on peut lui attribuer la disparition de tous les navires de grande taille.

Lorsque le Père-de-tous-les-Requins apparaît, il est accompagné de 1D10 gros requins très agressifs.

CULTE : Le Père-de-tous-les-Requins est connu des Polynésiens et des Hawaïens, qui y réfèrent sous divers noms dans leurs légendes. Peu d'humains vénéraient le Père-de-tous-les-Requins, mais de nombreuses cultures ont fait de leur mieux pour l'apaiser en lui offrant des sacrifices humains, de peur qu'il ne soit en colère contre elles. Les Profonds vénèrent le Père-de-tous-les-Requins, de même que d'autres races du Mythe.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Cet animal gigantesque a plusieurs attaques spéciales :

MORSURE : La morsure du Père-de-tous-les-Requins inflige des dégâts létaux à toutes les proies qui ne seraient pas gigantesques. Il mord facilement les petits bateaux, les petites baleines ou les gens.

AVALER : Ses mâchoires énormes lui permettent d'avaler en une seule bouchée tout ce qui aurait une TAI inférieure à 225. Pour une créature vivante, la mort est instantanée.

DÉCHIQUETER : Le Léviathan peut mordre et tenir sa victime dans sa gueule au lieu de l'avaler directement. Le tour suivant la morsure, le monstre commence à secouer violemment la tête, au point qu'il inflige 10D10 points de dégâts par tour, déchiquetant sa victime.

ÉCRASER : Il peut aussi infliger des dégâts dévastateurs en fonçant dans sa victime avec son corps massif ou en sautant hors de l'eau pour aller s'écraser sur un bateau, un quai ou une autre cible. Il ne peut pas utiliser d'autre attaque dans le tour précédent ou suivant immédiatement une telle attaque.

ONDE DE CHOC : D'un puissant coup de queue ou en faisant rouler son corps massif juste sous la surface de l'eau, le Père-de-tous-les-Requins peut créer une énorme vague. Celle-ci est assez grande pour faire sombrer la plupart des bateaux et détruire la majeure partie des bâtiments côtiers.

PÈRE-DE-TOUS-LES-REQUINS,
Léviathan

FOR	600
CON	400
TAI	700
DEX	100
INT	75
POU	125
Points de vie :	110
Impact :	+15D6
Carrure :	16
Points de magie :	25
Mouvement :	15 (nage)

Armes : Morsure 80%, dégâts : 6D6+Impact; Avaler 80%, dégâts : mort; Déchiqueter, automatique une fois la victime agrippée, dégâts : 10D10 ; Écraser 50%, dégâts : 15D6+Impact.
Armure : 15 points de peau épaisse. Si le Père-de-tous-les-Requins est réduit à 0 PV, il éclate en un nuage de sang et d'entrailles. Des douzaines de requins envahissent la zone et dévorent les restes du Père-de-tous-les-Requins avant de disparaître dans l'océan. L'avatar se reforme lorsqu'il est réinvoqué.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, particulièrement ceux qui permettent de contacter les créatures marines, naturelles et surnaturelles.
Perte de Santé mentale : 3/2D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Père-de-tous-les-Requins.

CTHYLLA

Grand Ancien

Comme chez la plupart des pieuvres, ses yeux sont télescopiques et peuvent se déplacer dans son visage de plus de soixante centimètres dans toutes les directions. Contrairement aux autres pieuvres, la créature a trois paires d'yeux, bien plus que nécessaire étant donné leur portée télescopique. Un examen a révélé des griffes rétractiles sur le côté de chaque tentacule, d'une longueur de dix centimètres, incurvées et mortellement acérées. Il y avait aussi de petites excroissances à la base de ses deux pattes arrières, à l'endroit où les tentacules étaient rattachés au corps, qui ressemblaient à deux ailes embryonnaires.

Tina L. Jens,
In his Daughter's Darkling Womb

Selon les légendes du Mythe, Cthylla est l'un des quatre descendants majeurs de Cthulhu, ses « enfants ». Les autres sont Ghatanothoa, Zoth-Ommog et Ythogtha. Elle ressemble à une énorme pieuvre noire comme l'encre et rouge comme le sang, aux nombreuses paires d'yeux et au nombre toujours changeant de tentacules griffus. Elle a également des nageoires ou des ailes qui peuvent sortir ou rentrer dans son corps, selon sa volonté.
Elle tient une place particulièrement importante dans la hiérarchie du Mythe de Cthulhu. La prophétie annonce une époque où le grand Cthulhu lui-même sera tué et indique que sa propre fille, Cthylla, le remettra au monde. De cette manière, l'immortalité de Cthulhu est assurée. Comme elle est d'une grande importance dans les plans de Cthulhu et des Grands Anciens, Cthylla est très bien gardée et surveillée par les forces du Mythe. Elle est rarement vue sans la protection de Dagon et Hydra, de larves stellaires, de hordes de Profonds ou d'autres suppôts et déités du Mythe.

CULTE : Bien qu'elle soit vénérée par les forces du Mythe, elle n'est que très peu vénérée par les humains, à l'exception d'une petite secte secrète qui surveille les signes de la mort et de la résurrection du grand Cthulhu. Cthylla pourrait aussi être adorée lors d'obscurs rites de fertilité ou lors de rites impensables reliés à son père et ses frères. À cause de son importance, Cthylla est un secret bien gardé du Mythe. Par exemple, elle n'est que rarement mentionnée dans les livres sur le Mythe et nul n'a encore trouvé de référence à un temple lui étant dédié.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Au combat, Cthylla peut attaquer avec 2D6 tentacules par tour. Chaque tentacule est équipé de crochets rétractables et tranchants qui déchirent aussi facilement la chair que le métal. Elle peut aussi attraper et tenir des victimes dans ses tentacules et choisir de les écraser ou de les dévorer. Si elle est réduite à 0 PV, Cthylla laisse échapper un nuage d'encre brûlant et fuit, afin de se régénérer. Tous ceux qui se trouvent à moins de 45 mètres de Cthylla sont automatiquement touchés par le nuage d'encre qui les aveugle pendant 6D10 minutes et leur inflige 2D10 points de dégâts (brûlure).

CTHYLLA,
fille de Cthulhu

FOR	190
CON	1050
TAI	220
DEX	105
INT	200
POU	185
Points de vie :	127
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	37
Mouvement :	9 / 50 (nage)

Armes : Tentacule 80%, dégâts : 3D6 ou agrippe sa victime; Écraser, automatique une fois la victime tenue, dégâts : 1D6+Impact; Morsure, automatique une fois la victime tenue, dégâts : 2D10.
Armure : 16 points de peau. De plus, Cthylla régénère 1D6 PV par tour.
Sorts : Tous ceux qui ont un rapport avec Cthulhu, Ghatanothoa, Zoth-Ommog, Ythogtha, Ubb, Dagon et Hydra, les Profonds, les Larves stellaires de Cthulhu, les Yuggs, les horreurs aquatiques du Mythe et tous ceux que le gardien choisira.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Cthylla.

CXAXUKLUTH

Dieu Extérieur

Le Dieu Idiot, par fission ou tout comme,
Se sépara en de nombreuses entités,
Chacune étant un Seigneur souverain et suprême,
D'un tel amas. Celui qui règne sur le nôtre
Est Cxaxukluth, la Chose monstrueuse
Qui naît androgyne
Avale sa propre descendance monstrueuse
Autant qu'il le peut, bien que quelques-uns
S'enfuient et font naître d'autres monstres à leur tour.
Richard L. Tierney, *The Unresponding Gods*

Cxaxukluth est l'une des Larves d'Azathoth, devenu un adulte aux proportions et pouvoirs monstrueux. En apparence, Cxaxukluth ressemble à un croisement entre Azathoth et Ubbo-Sathla : une masse amorphe et bouillonnante d'un gel nucléaire protoplasmique. Il vit normalement seul dans un lieu sans nom, hors du temps et de l'espace, à moins d'être dérangé ou invoqué ailleurs.

CXAXUKLUTH,
descendant androgyne d'Azathoth

FOR	1000
CON	750
TAI	1500
DEX	N/A
INT	0
POU	500
Points de vie :	225
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	0

Armes : Tentacule 90%, dégâts : 10D6 et automatiquement absorbé au tour suivant.
Armure : Aucune, cependant, les choses qui touchent le Dieu Extérieur subissent d'abord 10D6 points de dégâts avant que des dégâts soient appliqués à Cxaxukluth.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Cxaxukluth.

CULTE : Cxaxukluth a peu d'adorateurs ou de disciples, bien que certaines races extraterrestres ou fous isolés puissent rendre hommage au Dieu Extérieur, par des rites indicibles. Cxaxukluth se moque des prières ou cultes de ses rares adorateurs, il les attrape et les dévore, comme il le fait de toute créature qui se trouve en sa présence.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Des parties du Dieu Extérieur se séparent sans cesse de lui, rampent ou s'envolent, comme des créatures cauchemardesques. La plupart de ces Larves de Cxaxukluth sont reprises et dévorées par le Dieu Extérieur cannibale avant de s'échapper hors de sa tanière. Les rares descendants de Cxaxukluth qui parviennent à s'échapper rejoignent les Larves des Autres Dieux à la cour d'Azathoth.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Cxaxukluth attaque en lançant aveuglément des tentacules, attrapant et dévorant tout ce qui se trouve à sa portée. Tout ce qu'il touche commence instantanément à brûler et à fondre, perdant 10D6 points de dégâts. Au tour suivant, la victime est attirée dans la masse du Dieu Extérieur où elle est brûlée, dissoute et absorbée. Les objets inanimés subissent le même sort. La portée de Cxaxukluth est de 300 mètres à partir de son corps.

CYAEGHA

Grand Ancien

Ils virent qu'un œil gigantesque les regardait. Autour de l'œil, le ciel s'écarta, de profondes fissures s'ouvrir, laissant échapper les ténèbres, d'une noirceur plus sombre que la nuit, qui rampait comme si elle avait des petits tentacules, prenant une forme plus définie… Quelque chose se redressait, se découpant contre le ciel noir, quelque chose qui avait des tentacules de ténèbres et un œil vert brillant.
Eddy C. Bertin, Darkness, *My Name Is*

Cyaegha est une énorme masse noire ayant un œil unique énorme, vert et sphérique. Il est possible que la forme de Cyaegha soit uniquement celle d'un œil entouré de longs tentacules. Cyaegha pourrait être lié à Othuyeg, un autre Grand Ancien qui a la forme d'un œil tentaculaire.

CYAEGHA,
Grand Ancien

FOR	400
CON	600
TAI	1000
DEX	70
INT	100
POU	175
Points de vie :	160
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	25

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 8D6.
Armure : Aucune, mais Cyaegha ne subit que des dégâts minimaux sur les réussites spéciales. Lorsqu'il est réduit à 0 PV, Cyaegha se retire sous terre.
Sorts : Tous les sorts d'Appeler/Congédier que le gardien voudra.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Cyaegha.

CULTE : Cyaegha est vénéré par les habitants d'un petit village qui se trouve au-dessus de son lieu de repos, dans un endroit reculé d'Allemagne occidentale. Le culte accomplit des sacrifices humains, mais Cyaegha ne s'intéresse pas à ce culte, uniquement au jour de sa libération. Dienstboten das Auge Herr (les Serviteurs de l'œil maître) est une petite secte d'adorateurs de Cyaegha.



TIMBRE D'UNE ÉDITION SPÉCIALE
Postes allemandes, 1928 (Collection Francis Cornish, gracieuseté de la Fondation Cornish)

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : S'il est libéré, Cyaegha survolera une zone et surveillera ce qui se passe en-dessous, attaquant au hasard des cibles humaines qu'il écrase entre ses tentacules. S'il est attaqué, Cyaegha peut déployer 1D10 tentacules par tour.

CYNOTHOGLYS

Grand Ancien

Un objet, grand comme un monolithe, dont la forme inexistante et changeante empêchait mon imagination de trouver une analogie. Pourtant, il y avait quelque chose dans sa forme, un certain dynamisme, comme celle de grandes racines qui jailliraient du sol… Vers le sommet de cette sculpture mutilée, un bras tordu, comme un appendice tendu vers quelque chose, immobile comme s'il avait gardé la même position pendant des millénaires et pourrait, à tout moment, reprendre et achever son mouvement.
Thomas Ligotti, *The Prodigy of Dreams*

CULTE : Il n'existe aucun culte connu de Cynothoglys, sans aucun doute parce que de tels adorateurs connaissent une mort rapide. Cynothoglys est une déité ancienne et méconnue, associée à la mort.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Tout contact avec ce Grand Ancien ou l'une de ses statues provoque un état hypnotique dans lequel sombrent tous ceux qui échouent un test en opposition de POU contre le POU de l'entité. Une personne qui serait sous le coup du pouvoir hypnotique de ce dieu de la mort aurait des visions de son propre décès. Finalement, le Grand Ancien viendra rendre visite à cette personne, qui attend calmement sa fin et avance de bon cœur jusqu'à l'entité. Un brouillard épais annonce l'arrivée du Grand Ancien, se formant parfois plusieurs jours avant. Les animaux qui vivent dans la région où Cynothoglys va se rendre font preuve d'un comportement bizarre. Ainsi, des animaux carnivores pourraient tuer leurs proies et les disposer selon un plan précis plutôt que de les dévorer.



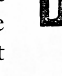

POCHETTE DU DISQUE DE SHELLAC (78 TOURS), SONGS OF DREAM AND DEATH, 1931
(Collection du Musikhochschule Hannover, Hanovre, Allemagne)

Une personne sous l'influence de Cynothoglys ne subit aucun désagrément lié à sa présence, pas même de perte de Santé Mentale. Si une victime est Psychanalysée avec succès, l'emprise mentale du Grand Ancien est rompue et la victime perd 1D10/1D100 points de Santé Mentale, que Cynothoglys soit présent ou non. Cynothoglys ne fait absolument aucun bruit et le brouillard empêche qu'il soit vu (dé malus au test de Trouver Objet Caché).

CYNOTHOGLYS,
le dieu de la mort

FOR	425
CON	390
TAI	760
DEX	60
INT	150
POU	150
Points de vie :	115
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	0
Mouvement :	9

Armes : Toucher 100%, dégâts : mort automatique.
Armure : Aucune, mais Cynothoglys ne peut pas être blessé par des armes normales. Les armes enchantées et la magie peuvent le blesser normalement.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Compétence : Discrétion 100%.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Cynothoglys.



DAGON ET HYDRA

entités uniques (serviteurs supérieurs des Profonds)

Énorme et laid, il fonçait tel un monstre cauchemardesque vers le monolithe, autour duquel il enroula ses bras gigantesques et écailleux.
H.P. Lovecraft, *Dagon*

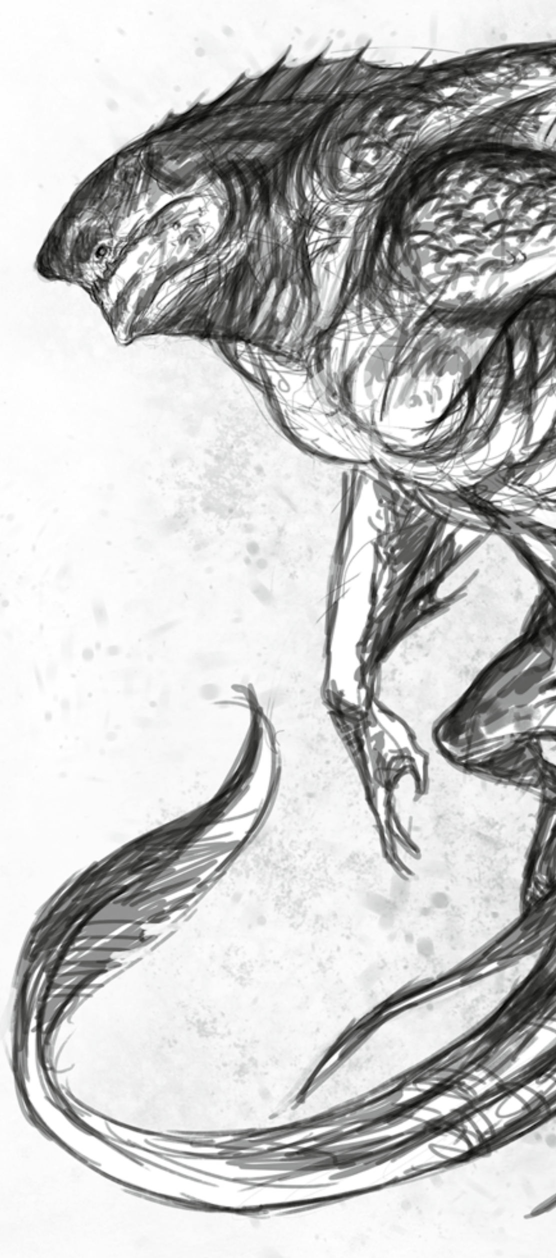
Père Dagon et Mère Hydra sont des Profonds qui ont atteint une taille et un âge invraisemblables, mesurant tous les deux plus de six mètres et vieux de plusieurs millions d'années. Ils règnent sur les Profonds et les guident dans leur culte de Cthulhu. Le couple est actif et mobile, contrairement à Cthulhu et ses pairs, mais il est rare de les rencontrer. Il est possible que d'autres Profonds aient une taille et une force comparables à ce que Lovecraft décrit dans *Dagon*.

CULTE : Bien que ce ne soient pas de vraies déités, Père Dagon et Mère Hydra sont vénérés par les Profonds et leurs suppôts humains. L'Ordre ésotérique de Dagon est parmi les cultes les plus organisés.
Dagon et Hydra ont des caractéristiques similaires.

PÈRE DAGON ET MÈRE HYDRA,
meneurs des Profonds

FOR	260
CON	250
TAI	300
DEX	100
INT	100
POU	150
Points de vie :	55
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	30
Mouvement :	10

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 6 points de peau.
Sorts : Tous les deux connaissent tous les sorts pour Invoquer/Contrôler les races de serviteurs inférieurs du Mythe.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Dagon ou Hydra.



DAOLOTH

Dieu Extérieur

Il n'était pas dénué de forme, mais plutôt d'une forme si complexe qu'aucun œil ne pouvait distinguer la moindre forme. Il y avait des demi-cercles et du métal brillant, ainsi que quelques longs tubes en plastique. Les tubes étaient d'une couleur grise mate, de sorte qu'il était impossible de percevoir la chose en profondeur. Les tubes étaient reliés en une masse plate d'où sortaient des cylindres individuels. Alors qu'il observait la chose, il eut le sentiment que des yeux brillaient derrière les cylindres, mais en regardant plus attentivement il ne vit que l'espace entre les diverses parties.

Ramsey Campbell, *The Render of the Veils*

Étrange être géométrique, Daoloth ne semble pas particulièrement malfaisant. Il vit au-delà de notre univers, mais peut être invoqué dans notre monde éveillé ou les Terres oniriques.

CULTE : Daoloth est actuellement vénéré sur Yuggoth et dans d'autres mondes étranges, mais ne semble pas avoir de culte terrestre. Ses prêtres astrologues peuvent voir le passé et le futur en plus de percevoir la manière dont les objets s'étendent dans la dernière dimension. Ils ont le pouvoir de voyager vers d'autres dimensions et de voir d'autres types de réalité. Voir Daoloth est désastreux car l'œil humain tente de suivre le contour du dieu et cela provoque la folie rapidement. Les rares adorateurs humains de Daoloth ne l'invoquent que dans les ténèbres les plus absolues. Ceux qui détiennent la Lumière sacrée et le Culte de Daoloth sont parmi les rares sectes humaines vénérant Daoloth.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : La présence du Dieu cause des désastres au sein de l'humanité. S'il n'est pas contenu par une barrière magique, sa forme s'étend et engouffre tous ceux qui se trouvent proche. Ceux qui sont absorbés par Daoloth sont immédiatement envoyés dans des mondes éloignés et inquiétants ou dans d'autres dimensions, dont il est rare qu'ils reviennent.

Daoloth se déplace de manière peu conventionnelle, soit en étendant sa forme, soit en se glissant au travers des dimensions. Il s'étend sur un rayon de 8 mètres par tour et peut ainsi avoir n'importe quelle taille.



DAOLOTH,
Celui qui déchire le voile

FOR	N/A
CON	500
TAI	varie
DEX	150
INT	250
POU	350
Impact	N/A
Points de vie :	100
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	70
Mouvement :	8

Armes : Absorber 100%, envoie les victimes vers un autre plan.

Armure : Tout ce qui frappe ou pénètre Daoloth est envoyé vers une autre dimension, mais les sorts que le gardien juge appropriés pourraient lui infliger des dégâts.

Sorts : Daoloth pourrait connaître tous les sorts relatifs à la vision ou aux voyages vers d'autres mondes, plans et dimensions ainsi que tous les sorts que le gardien pourrait lui octroyer.

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale le premier tour où Daoloth est visible; 1D10 points de Santé Mentale au cours des tours suivants qu'il passe non loin.

LUMIÈRE SACRÉE

avatar de Daoloth

Il ressemble à un mince rai de lumière brillante qui descend lentement des cieux. La lumière est enrichie par des couleurs qui n'existent pas dans cet univers. La progression de la lumière est lente, comme si elle était vivante ou comme s'il s'agissait d'un liquide qui coulerait le long d'un tube. En atteignant le sol, le rai devient un cône de lumière qui peut rester sur place ou se déplacer.

Bruce Ballon, *The Truth Shall Set You Free*

CULTE : Une petite secte se faisant appeler le Culte de la Lumière Sacrée vénère Daoloth sous cette forme.

DON DE VÉRITÉ : Ceux qui sont touchés par la lumière sentent une présence extraterrestre vivante dans le rayon. Ce contact rend euphorique d'abord, excité et puissant, mais en quelques secondes, l'esprit de la

personne touchée est plein de trop de savoirs et la terreur commence à se saisir de son âme alors qu'elle se voit accorder le Don de vérité. Lorsque le Don de vérité a été accordé au diamètre maximum du rayon, la lumière clignote rapidement avant de disparaître.
Le Don de vérité déchire le voile de l'illusion terrestre. La personne illuminée comprend les profondeurs inquiétantes qui séparent les étoiles et les galaxies, ainsi que les horreurs qui y sont tapies. Elle voit la dernière dimension. Elle voit les formes monstrueuses, voit les contacts et les odeurs. Tout devient visuel. Seuls les aveugles ne sont pas affectés par ce Don. Ceux qui sont exposés au Don de vérité perdent immédiatement 5/1D100 points de Santé Mentale. Chaque jour suivant, ils perdent 1D6 points de Santé Mentale supplémentaires, à moins de s'énucléer ou de se rendre aveugle par tout autre moyen, empêchant la perte de Santé Mentale liée à la vue. Être en contact avec une idole de Daoloth et souhaiter que le Don disparaisse peut également faire disparaître les terribles visions, à la discrétion du gardien.

LA LUMIÈRE SACRÉE,
Celui qui déchire les ténèbres

FOR	N/A
CON	350
TAI	varie
DEX	100
INT	220
POU	250
Points de vie :	80
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	50
Mouvement :	8

Armes : Don de vérité, automatique dès que la personne est touchée par le rai lumineux, dégâts : 1D10/1D100 points de Santé Mentale + 1D6 points de Santé Mentale par jour subséquent.
Armure : Aucune. Cependant, seules les armes enchantées et la magie peuvent blesser la Lumière Sacrée.
Sorts : Tous les sorts relatifs à la vision ou aux voyages vers d'autres mondes, plans et dimensions ainsi que tous les sorts que le gardien jugera appropriés.
Perte de Santé mentale : 3/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la Lumière Sacrée.

DHO, LARVE DE

Grand Ancien

La Larve de Dho est le stade larvaire d'un Grand Ancien. Elle est invisible à l'œil nu. Passer à travers l'espace occupé par l'entité donne l'impression que l'air est plus étouffant. Si des lunettes spéciales sont portées, que de la Poudre d'Ibn Ghazi ou un sort similaire sont utilisés, l'apparence macabre de la créature est pleinement visible. Les tentacules interagissent uniquement avec des objets solides, selon ce que la Larve de Dho désire, généralement la base du crâne de ses victimes. Des dizaines de tentacules ont des bouts arrondis qui émettent des gémissements faibles, mais dissonants.
La Larve de Dho a été apportée dans notre dimension par un Portail au début des années 1920. L'être ne ressemblait à rien d'autre au début qu'à un petit objet en cristal. Finalement, le cristal a grandi et s'est changé en une Larve de Dho. La Larve de Dho pourrait atteindre sa maturité et terminer sa transformation en un Grand Ancien très bientôt, ou dans plusieurs centaines de siècles.

CULTE : La Larve de Dho est un Grand Ancien immature, qui n'a pas encore atteint ses pleins pouvoirs et elle n'a donc pas de culte réel.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Larve de Dho envoie des tentacules empaler et contrôler des êtres dotés d'intelligence dans son entourage. La Larve de Dho contrôle ses esclaves en insérant un tentacule invisible dans le cerveau de sa victime. Ces victimes demeurent assez proches de la Larve de Dho.
La Larve de Dho accroît ses pouvoirs en absorbant les perceptions et souvenirs de ces esclaves. Elle en prend le contrôle en implantant un tentacule dans le cerveau de sa victime. Si la victime s'y oppose, elle doit réussir un test en opposition de POU. Les victimes contrôlées par la Larve de Dho sont comme des membres ou de sens supplémentaires et la Larve de Dho peut parler et agir à travers eux sur de longues distances. Une fois implanté, si le tentacule est retiré, la victime meurt instantanément, d'une horrible manière.
La Larve de Dho peut également envahir les pensées d'une victime qu'elle ne contrôle pas. Si la Larve de Dho remporte un test en opposition de POU, sa cible est sous son contrôle pendant 1D10 tours. Seule une victime à la fois peut être mentalement violée de cette manière.
Lorsque la Larve de Dho rompt le contact avec un de ses esclaves, elle ramène son tentacule vers son corps, attirant la colonne vertébrale de la victime en même temps, ce qui tue cette dernière. Si l'esclave de la Larve de Dho est tuée ou s'évanouit suite à la perte de sang ou au choc, l'entité continue de manipuler son système nerveux. Des personnes mortes ou inconscientes deviennent donc des marionnettes souillées de sang qui continuent d'attaquer. Assister à une telle scène coûte 0/1D6 point de Santé Mentale.
Si la Larve de Dho est réduite à la moitié de ses PV, elle fuit, rompant le contact avec tous ses esclaves, les tuant tous en séparant leur colonne vertébrale de la base de leur cerveau.

LARVE DE DHO,
Grand Ancien larvaire

FOR	250
CON	130
TAI	250
DEX	75
INT	85
POU	125
Points de vie :	38
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	50
Mouvement :	8 / 12 (vole)

Armes : Implant de tentacule 15%, dégâts : spéciaux (voir ci-contre); Coercition mentale (voir ci-contre).
Armure : Comme elle est d'une nature multidimensionnelle, les armes normales et non enchantées ne causent que des dégâts minimaux à une Larve de Dho.
Sorts : Bien qu'elle n'en utilise généralement pas, la Larve de Dho peut connaître tous les sorts que le gardien voudra lui octroyer.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu la Larve de Dho.

DIEU VERT

Grand Ancien

Il surplombait la terre humide, idole vaguement semblable aux statues de l'Île de Pâques, mais qui aurait grandi au point de perdre en détail, son sommet étant enfoncé dans les ténèbres… Il avança une partie de son corps vers moi, un appendice d'un vert brillant qui aurait pu être une aile gigantesque sortant d'un cocon et alors qu'il m'atteignait, il me parlait sur un ton séduisant, sans avoir de bouche.

Ramsey Campbell,
The Horror Under Warrendown

Le Dieu Vert est un Grand Ancien obscur et peu connu. Cette entité végétale dotée d'intelligence vit dans des cavernes souterraines où elle est entourée de 5D10 disciples mutants.

CULTE : Le Grand Ancien acquiert des nouveaux disciples en nourrissant des créatures inférieures, qu'elles le veuillent ou non. Il n'a aucun culte connu hormis dans le village anglais de Warrendown.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Au combat, le Dieu Vert attrape ses victimes dans ses tentacules couverts de feuilles et peut les écraser ou les retenir afin de les obliger à manger des petits morceaux de plantes.

TRANSFORMATION : Une fois que la victime a mangé ne serait-ce

qu'une infime partie du Dieu Vert, elle commence la douloureuse transformation qui fera d'elle un mutant, un Enfant du Dieu Vert. La transformation est apparente en 1D10 heures. Si la victime est traitée avec trois tests réussis de Médecine au cours du premier 1D10 heures, elle est sauvée. Sinon, le changement commence et ne peut être arrêté. La transformation complète dure 1D3 jours.

DIEU VERT,
Grand Ancien végétal

FOR	150
CON	650
TAI	350
DEX	5
INT	140
POU	175
Points de vie :	100
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	35
Mouvement :	0

Armes : Tentacule 80%, dégâts : 5D6 ou 1D4+Agrippe.
Armure : Aucune, mais le Dieu Vert ne peut pas être blessé par des armes normales. Les armes enchantées, les sorts, le feu et les produits chimiques blessent normalement le Dieu Vert. Le Dieu Vert régénère aussi 4D6 PV par tour.
Sorts : N'importe lesquels, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Dieu Vert.

DIEUX TRÈS ANCIENS INFÉRIEURS

Dieux Très Anciens

Et ils vinrent et partirent de la Terre, terribles dans leur colère, comme de puissantes colonnes de flammes qui marcheraient comme des hommes.
Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Les Dieux Très Anciens moins connus et sans nom sont simplement désignés par l'appellation générique de Dieux Très Anciens Inférieurs. Ces êtres se manifestent généralement sous la forme de colonnes de flammes ou de lumière, de couleurs différentes. Cependant, certains pourraient avoir une forme définie. Ce groupe de Dieux Très Anciens sert d'armée aux Dieux Très Anciens plus puissants qui ont un nom, comme Nodens ou Kthanid. Lorsqu'un humain cherche l'aide des Dieux Très Anciens contre un ennemi du Mythe, c'est souvent un ou plusieurs Dieux Très Anciens Inférieurs qui sont envoyés.
Ces Dieux Très Anciens Inférieurs pourraient être la source des histoires d'anges et de manifestations bibliques, ainsi qu'une explication à propos de certains ovnis.

CULTE : Très peu, voire aucun, des Dieux Très Anciens Inférieurs n'ont de culte, ni sur Terre ni ailleurs.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les Dieux Très Anciens Inférieurs peuvent attaquer en frappant avec des membres faits de flammes ou de lumière. Ces membres sont faits d'énergie pure et ne peuvent pas être esquivés. De plus, une telle attaque ignore toute armure, naturelle ou construite.
Les Dieux Très Anciens Inférieurs peuvent également se débarrasser de leurs ennemis en les projetant dans l'espace. Pour cela, le ou les Dieux Très Anciens Inférieurs doivent réussir un test en opposition de POU contre la somme POU + FOR de leur adversaire. Si ce dernier est vaincu, il est enveloppé d'un halo de flammes ou de lumière puis projeté physiquement aux confins de l'espace. Une telle attaque ne cause aucun dégât réel à un Grand Ancien, mais peut tuer les serviteurs et êtres indépendants, et tue à coup sûr les humains. Une déité du Mythe ainsi projetée ne peut plus revenir avant d'être Appelée ou Invoquée à nouveau.
Certains Dieux Très Anciens Inférieurs peuvent utiliser d'autres attaques, soit sous la forme d'attaque naturelle plus adaptée à leur forme, soit en se servant d'armes, à la discrétion du gardien.

DIEUX TRÈS ANCIENS INFÉRIEURS,
seigneurs de Glyu-Uho

carac.	Moy.	Jet
FOR	140	(5D6+10)x5
CON	170	(7D6+10)x5
TAI	120	(4D6+20)x5
INT	140	(3D6-18)x5
POU	190	(5D6+20)x5
DEX	105	(6D6)x5
Points de vie moy. :		29
Impact moy. :		+2D6
Carrure moy. :		3
Points de magie :		38
Mouvement :		10 / 30 (vole)

Armes : Attaque de flammes 75%, dégâts : Impact.
Armure : Toutes les attaques physiques, si elles ne sont pas enchantées, ne causent que des dégâts minimaux aux Dieux Très Anciens Inférieurs. De plus, les Dieux Très Anciens Inférieurs peuvent bénéficier d'une armure en dépensant un point de magie par point d'armure désiré. Ils peuvent aussi se régénérer à raison de 1 PV par point de magie dépensé. La magie et les armes enchantées affectent normalement les Dieux Très Anciens Inférieurs.
Sorts : Tous ceux que le gardien souhaitera. Les sorts connus sont généralement ceux qui ont un lien avec les Dieux Très Anciens et leurs serviteurs et suppôts. Les Dieux Très Anciens Inférieurs ne connaissent jamais de sorts liés aux Grands Anciens, aux Dieux Extérieurs ou à leurs divers serviteurs.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu un Dieu Très Ancien Inférieur.

E

EIHORT

Grand Ancien

Puis un mouvement pâle fut perceptible dans le puits et quelque chose monta dans le noir, une forme ovale bouffie et blanche soutenue par une myriade de jambes dénuées de chair. Des yeux se formèrent dans l'ovale gélatineux pour le regarder.
Ramsey Campbell, *Before the Storm*

Eihort est un être monstrueux qui vit dans un réseau de tunnels labyrinthique profondément enfoncé sous la vallée de la Severn en Angleterre. Les tunnels du Grand Ancien peuvent être reliés à d'autres tunnels, incluant ceux qui se trouvent sous la vallée de la Miskatonic, voire aux Terres oniriques.

CULTE : Les seuls cultes connus d'Eihort se trouvent dans la vallée de la Severn, et plus particulièrement dans les villes de Brichester et de Camside. Généralement, il s'agit d'un groupe d'humains fous sous la férule d'un groupe de Frères d'Eihort ayant adopté une forme vaguement humaine. Les enfants semblent être particulièrement susceptibles aux pouvoirs d'Eihort et forment souvent des petits cultes ou groupes d'adorateurs.

MARCHÉ D'EIHORT : S'il accule une victime humaine, Eihort lui pose une question et si la victime refuse de répondre, il l'écrase jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Ceux qui veulent survivre doivent donc accepter le Marché d'Eihort et accepter l'implantation d'un Frère immature dans son corps. Progressivement, les rêves terribles et épuisants pour la Santé Mentale commencent, coûtant 1D4 points de Santé Mentale et ajoutant 1D3 points de Mythe de Cthulhu, et cela affecte la victime pendant plusieurs mois. Le Frère qui se développe combat ensuite la victime pour obtenir le contrôle du corps qu'ils partagent. Au bout de 1D100 mois, la lutte atteint son apogée et de terribles visions assaillent la victime avant que le Frère mature ne fasse éclater le corps de la victime pour en sortir. La victime meurt toujours.

LES FRÈRES D'EIHORT : Ce sont de petites créatures rondes dont la tête ressemble à celle d'une araignée. Ils sont faciles à tuer. Leur destruction systématique risque de provoquer la colère d'Eihort. Après leur naissance macabre, les Frères se cachent jusqu'à ce que le Grand Ancien revienne sur Terre. Alors, ils se métamorphoseront

en versions plus petites d'Eihort et prendront soin de lui. Les Frères ne sont ni intelligents ni agressifs, mais ils peuvent mordre des cibles immobiles et les dévorer jusqu'à l'os. En 1D10 minutes, un groupe peut causer un point de dégât à une cible immobile. Parfois, un grand groupe de Frères peut former une sorte d'organisme unique et se faire passer pour humain.

EIHORT,
dieu du Labyrinthe

FOR	220
CON	400
TAI	250
DEX	60
INT	125
POU	150
Points de vie :	65
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	30
Mouvement :	8 / 1 (creuse)

Armes : Morsure 70%, dégâts : 5D3+poison paralysant fort; Écraser 85%, dégâts : 5D6 à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de trois mètres.
Armure : Aucune, mais les attaques physiques ne causent que des dégâts minimaux. En plus, Eihort régénère 3 PV par tour de combat. Une fois à 0 PV, ce qui reste de lui s'enfonce dans le sol où il se régénère.
Sorts : Trou de Mémoire, tous les sorts pour Contacter une déité, Création de Portail, Invoquer/Contrôler les Chthoniens, Contrôler/Invoquer les Goules.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Eihort.

F

FLUX ROUGE, DIEU DU

Grand Ancien

Par derrière, se rapprochait un gémissement étrange et fort. … Le Flux Rouge s'arrêta et il s'en échappa le titanesque coup de langue, qui s'élève jusque dans les cieux et qui hante mes rêves, avec ses lambeaux de chair translucide et ses tortillons noirs qui en émanaient en claquant au vent.

Donald Wandrei, *The Tree-Men of M'bwa*

CULTE : L'être sans nom ne fait l'objet d'aucun culte et n'a pas d'adorateur. Il crée des servants-zombies et des hommes-arbres immortels qui exécutent ses ordres.

L'EMBARCATION DU DIEU : Ce Grand Ancien ténébreux est venu sur Terre avant l'arrivée des Romains, à bord d'une embarcation extraterrestre en métal, d'une couleur rouge changeante et tournoyante. Elle ne semble pas pouvoir quitter la Terre, ce qui contraint sans doute l'être sans nom à rester sur cette planète. L'étrange extraterrestre et son vaisseau sont au centre d'une vallée morte et dévastée en Afrique centrale, au-delà des Montagnes de la lune. La terre de la vallée, d'une couleur grise, est stérile. Rien n'y pousse à l'exception d'un cercle d'arbres étranges au milieu duquel l'embarcation de métal rouge s'éternise.

M'BWA ET LES HOMMES-ARBRES DE M'BWA : Quiconque s'approche de l'étrange vaisseau extraterrestre est immédiatement attaqué par le M'bwa, serviteur mort vivant du Grand Ancien. La légende dit que M'bwa fut le premier être humain à avoir trouvé la vallée morte et dévastée du dieu sans nom en Afrique centrale, et qu'il est son serviteur immortel depuis des siècles. Les étranges Hommes-arbres n'offrent aucune résistance aux étrangers.

ATTAQUE DE TRANSFORMATION : Bien que M'bwa soit capable d'infliger des dégâts à ses victimes, son but est de les retenir, de manière à ce qu'il puisse leur injecter l'étrange sérum d'arbre de son maître dans la gorge afin qu'ils se transforment alors en Hommes-arbres de M'bwa. Quiconque avale la potion de l'extraterrestre doit opposer son POU à la VIR de 25 effectuer un test extrême de POU. Si le test est un échec de l'investigateur, celui-ci commence à se transformer en Homme-arbre. Le processus de transformation est long. Tout d'abord, les jambes de la victime s'enracinent dans le sol, ce qui le prend au piège. Puis, de longues décennies durant, le sérum transforme la victime en un gigantesque et monstrueux Homme-arbre. Si elle parvient à être emportée dans les premiers jours qui suivent la transformation, la victime peut être sauvée de cet affreux destin. Cependant, elle portera à jamais des signes révélateurs de cette rencontre : elle aura une peau boisée épaisse ou verra des germes comme des racines lui pousser dessus.

ATTAQUES : Le Grand Ancien n'apparaît que si son serviteur mort-vivant est détruit. Dans ce cas, il régénère M'bwa et le fait revivre, ou crée un nouveau mort-vivant à partir d'un malheureux investigateur. Une fois que la victime est au service du Grand Ancien, elle est à jamais perdue. Quand il a fait revivre l'ancien mort-vivant ou qu'il en a créé un nouveau, le dieu retourne dans son vaisseau extraterrestre.
Le Dieu du Flux Rouge ne prend part à un combat que s'il y est vraiment obligé. Son contact impur provoque la mort instantanée un test de POU majeur n'est pas réussi. Autrement, la victime subit une perte de 20 points de CON permanente. Le Dieu du Flux Rouge peut également forcer une victime à avaler un étrange liquide qui la transforme en Homme-arbre. La victime doit effectuer un test extrême de POU. Si le test est un échec de l'investigateur, celui-ci se transforme en Homme-arbre.

FLUX ROUGE, LE DIEU DU,
Grand Ancien sans nom

FOR	190
CON	215
TAI	435
DEX	60
INT	100
POU	250
Points de vie :	65
Impact :	+7D6
Carrure :	8
Points de magie :	50
Mouvement :	12

Armes : Toucher 75%, dégâts : mort immédiate ou perte de CON (voir ci-dessus); Agripper 75%, immobilise et injecte le liquide au second tour (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, cependant, les armes d'empalement causent un point de dégâts seulement, et toutes les autres armes infligent des dégâts réduits de moitié.
Sorts : Tous ceux que désire le gardien.
Perte de Santé mentale : 1/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu le Dieu du Flux Rouge.

M'BWA,
Serviteur mort-vivant du Dieu du Flux Rouge

FOR	135
CON	165
TAI	55
DEX	90
INT	N/A
POU	65
Points de vie	22
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	13
Mouvement :	10

Armes : Lutte 45%, agrippe la victime; Griffes 45%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune, cependant les armes d'empalement ne blessent pas M'bwa, et toutes les autres armes lui causent des dégâts réduits de moitié. Si M'bwa n'a plus de points de vie, il est ramené à la vie par le Dieu du Flux Rouge, à moins qu'il n'y ait pas assez de restes.
Sorts : Aucun.
Compétences : Esquiver 75%, Discrétion 90%, Écouter 80%, Se Cacher 60 %.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu M'bwa.



L'ÉTOILE DE BÉTHLÉEM,
gravure sur bois, vers 1500
(Vatican Archives for Indexed Prints)

FTHAGGUA

entité unique
(seigneur supérieur des Vampires de feu)

Puis, ils la virent. Une comète arrivant de l'est, brillante, bleu-rouge et étrange, avec un halo et une queue qui s'étalait largement derrière elle… La chose sinistre étaient bien au-dessus de sa victime, contractée, et comme la lumière se précipitait pour [lui] lancer des éclairs de feu vivant.
Donald Wandrei, *The Fire Vampires*

Fthaggua est le seigneur et le chef des Vampires de feu et il vit avec eux et leur dieu Cthugha près ou sur l'étoile Fomalhaut. Certains avancent que cette boule de feu intelligente serait le descendant du Grand Ancien Cthugha, et qu'il pourrait lui aussi évoluer pour devenir un Grand Ancien un jour.

CULTE : Bien qu'il ne soit pas une déité, Fthaggua est parfois invoqué par ceux qui souhaitent, sans y avoir réfléchi, bénéficier de son pouvoir. Les Vampires de feu obéissent à Fthaggua et suivent ses ordres.

ATTAQUES : Fthaggua brûle à 1100° et enflamme tout ce qui peut l'être par un simple contact. Il attaque en laissant de petites flammèches bleues tomber sur ses victimes, provoquant 8D6 points de dégâts de brûlures graves. Des victimes attaquées par Fthaggua, seuls subsistent des squelettes calcinés. Si une victime survit à une attaque de Fthaggua mais que les dégâts causés par la brûlure sont plus importants que la CON/5 de la victime, celle-ci est en état de choc et doit être traitée par un test de Premiers soins ou de Médecine réussi. Les victimes mal ou non traitées sont en état de choc et ne peuvent rien faire. Les victimes sévèrement brûlées et non traitées meurent en quelques heures.
Fthaggua se déplace entre les mondes à une vitesse d'une année-lumière par jour et il se trouve toujours en compagnie de 1D4x10 Vampires de feu. Fthaggua peut communiquer avec les humains en écrivant en l'air des mots enflammés.

FTHAGGUA,
seigneur des Vampires de feu,
seigneur de Ktynga

FOR	N/A
CON	175
TAI	435
DEX	300
INT	90
POU	105
Points de vie :	61
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	21
Mouvement :	100 (vol)

Armes : Flammèches 40%, dégâts : 8D6 (brûlures).
Armure : Aucune, cependant aucune arme physique ne peut blesser Fthaggua. L'eau lancée sur Fthaggua provoque deux points de dégâts par tranche de 4 litres. Les extincteurs manuels causent 1D6 points de dégâts et un seau de sable 1D3 points de dégâts. Les chocs électriques extrêmes causent également des dégâts à Fthaggua à raison de 1D6 points par tranche de cent mille volts.
Sorts : Appeler Cthugha, Invoquer/Contrôler un Vampire de feu et d'autres au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Fthaggua.



G

GHADAMON

Grand Ancien

La chose avait été fabriquée à partir de cerveaux humains et enfouie sous un grand lac d'un monde ténébreux et inquiétant, où elle devait demeurer éternellement, se nourrissant, grossissant et attendant.
Eibon le sorcier, *The Book of Eibon*

Ghadamon est un Grand Ancien larvaire composé principalement d'une substance bleu-brun ressemblant à du mucus. Il se déplace difficilement sur terre, se tirant à l'aide de tentacules gluants qu'il projette en avant autour d'objets environnants. Ghadamon est couvert de pustules qui se développent, grossissent rapidement puis éclatent en laissant échapper un gaz nocif ou un liquide nauséabond qui est souvent rapidement absorbé par un orifice proche. Plusieurs têtes malformées se trouvent dans le corps de Ghadamon et font parfois surface pour regarder à l'extérieur. Ghadamon, comme Bokrug, est l'un des rares Grands Anciens à vivre dans les Terres oniriques. Il vit dans le lac Stérile du Sous-Monde, attendant que son heure vienne pour se rendre dans le monde éveillé.

CULTE : Ce Grand Ancien larvaire n'a aucun disciple et a été créé à l'origine par la science extraterrestre des Fungis de Yuggoth pour une raison inconnue.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Ghadamon a passé des millénaires à rêver. À moins d'être attaqué, Ghadamon ne représente aucune menace. Ce n'est que s'il est attaqué qu'il se résoudra à tuer.
Si Ghadamon attaque, il envoie 1D10 tentacules en avant par tour. Ces tentacules peuvent s'agripper à tout ce qu'ils touchent. Au tour suivant, Ghadamon attire sa victime vers l'une de ses têtes. La victime peut se détacher du tentacule si elle réussit un test en opposition contre une FOR de 50. Si plusieurs tentacules la retiennent, leur FOR totale est comptabilisée et tous doivent être vaincus lors du même test en opposition. Ainsi, deux tentacules auront une FOR combinée de 100.
Une fois que la victime a été attirée jusqu'à Ghadamon, 1D6 têtes attaquent par tour, leur morsure infligeant 1D3 points de dégâts chacune. Les têtes ne peuvent attaquer que les victimes qui touchent Ghadamon.

GHADAMON,
Grand Ancien larvaire

FOR	225
CON	205
TAI	175
DEX	90
INT	100
POU	200
Points de vie :	38
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	21
Mouvement :	2 / 6 (nage)

Armes : Tentacule 55%, dégâts : agrippe; Morsure 100% une fois la victime retenue, dégâts : 1D3 par tête.
Armure : Aucune, mais les armes n'infligent que des dégâts minimaux à Ghadamon. Il peut régénérer 5 PV par tour. Sa surface gluante le protège contre la plupart des dégâts liés au feu ou à la chaleur et seule une chaleur intense ou prolongée peut le blesser.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Ghadamon.

GHATANOTHOA

Grand Ancien

En me faufilant par la trappe de la crypte, j'avais vu une monstruosité à ce point incroyable que je ne pouvais plus douter que l'original avait le pouvoir de tuer avec son seul regard. Je pourrais dire que c'était gigantesque, muni de tentacules et d'yeux de pieuvres, semi-mou, comme du plastique en apparence, partiellement rugueux et partiellement gluant… Mais rien de ce que je pourrais dire ne rendrait justice à l'horreur extraterrestre terrible, maudite, inhumaine, porteuse d'une méchanceté indicible et impitoyable, cette larve bannie faite de chaos noir et d'une nuit sans fond.

H.P. Lovecraft et Hazel Heald,
Out of the Eons

Ghatanothoa est connu pour être excessivement laid, avec une myriade de tentacules, de mâchoires et d'organes sensoriels lui donnant une silhouette totalement terrifiante. À l'époque de Mu, Ghatanothoa vivait dans un terrier sous la ville construite à l'origine par les Fungis de Yuggoth, bien qu'elle ait été habitée par les premiers humains. Le terrier était surmonté d'un volcan. Lorsque Mu a sombré, la demeure du dieu a été engloutie par les vagues et il a été emprisonné. Parfois, des soulèvements tectoniques font remonter la demeure de Ghatanothoa à la surface, comme en une répétition terrible du jour horrible où la ville remontera, tout comme R'lyeh, pour ne plus jamais sombrer. Les investigateurs devraient se méfier d'une île entre la Nouvelle-Zélande et le Chili qui correspondrait à la description de la demeure de Ghatanothoa.

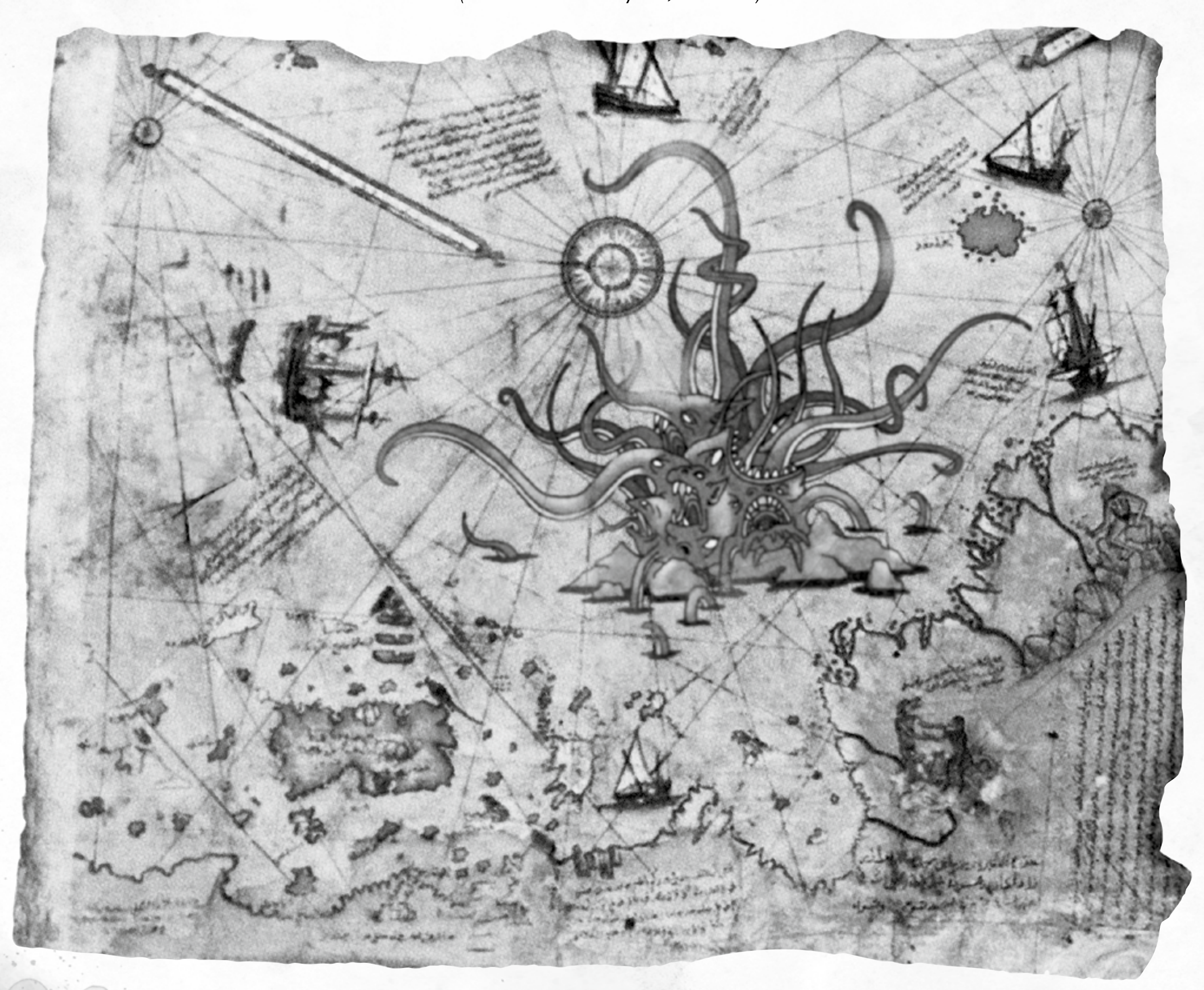
Ghatanothoa est parfois appelé Ghanta et est décrit comme une créature ressemblant à un crapaud muni de tentacules et d'un millier d'yeux.

CULTE : Ghatanothoa est parfois relié à la race des Lloigors. Actuellement, aucun adorateur humain ne lui est connu. Dans les temps anciens, les prêtres de Mu lui offraient à contrecœur des sacrifices humains de temps à autre, de peur qu'il ne sorte de son volcan éteint pour causer de plus grands carnages. Certains Fungis de Yuggoth servaient aussi Ghatanothoa à cette époque.

MALÉDICTION DE GHATANATHOA : Toute personne se trouvant à proximité visuelle d'une image parfaite de Ghatanothoa est frappée de cette malédiction. À chaque tour où l'image de Ghatanothoa est présente, les témoins humains doivent faire un test de CON. En cas d'échec, l'investigateur perd 1D6x5 points de DEX, ses muscles se raidissent et une paralysie s'installe progressivement. Si la DEX d'un investigateur est réduite à 0, il est parfaitement immobilisé et ce processus de pétrification est normalement irréversible.

En quelques minutes, la chair et les tendons de la victime se solidifient pour prendre la consistance de cuir et d'os. Le cerveau et les autres organes internes demeurent frais et vivants dans une coquille dure et immobile, conscients, mais parfaitement emprisonnés. Seule la destruction du cerveau peut mettre un terme aux souffrances de la victime. La victime aveugle et insensible perd 1D6 points de Santé Mentale par jour jusqu'à la folie permanente ou la mort. Lorsque la victime a moins de 0 PV, la malédiction de Ghatanothoa est inopérante. Une fois que la victime est revenue à au moins 1 PV, le processus de pétrification reprend.

CARTE DE NAVIGATION PORTUGAISE 15E SIÈCLE
(Musée maritime des Pays-Bas, Amsterdam)



GHATANATHOA,
seigneur du volcan

FOR	450
CON	400
TAI	700
DEX	40
INT	100
POU	175
Points de vie :	110
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	9

Armes : Tentacule 80%, dégâts : 7D6.
Armure : 10 points de peau. Ghatanothoa régénère 10 PV par tour.
Sorts : Il connaît tous les sorts pour Invoquer/Contrôler ainsi que tous ceux pour Contacter les Grands Anciens, les Chthoniens, les Profonds, les Polypes volants, les Goules, les Larves stellaires de Cthulhu et les Habitants des Sables.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ghatanothoa, mais ce devrait être le dernier des soucis d'un investigateur.

GHIZGUTH

Grand Ancien

Ghizguth n'est jamais décrit dans les livres sur le Mythe. Il ressemble à un gros sac plissé contenant de la gélatine. Une grande bouche, unique, s'ouvre comme une déchirure dans le sac, et deux yeux sortent d'un repli de chair. Ghizguth n'a pas de jambes, mais a plusieurs longs tentacules fins et griffus sur les côtés.

GHIZGUTH,
père de Tsathoggua

FOR	220
CON	385
TAI	235
DEX	50
INT	90
POU	140
Points de vie :	62
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	28
Mouvement :	8

Armes : Griffes 90%, dégâts : 3D6; Écraser 90%, dégâts : 5D6; Agripper 90%, dégâts : victime automatiquement avalée, 5D6 par tour.
Armure : Ne subit qu'un point de dégâts suite à toutes les attaques physiques. Ghizguth régénère 1D6 PV par tour.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Ghizguth.

CULTE : Ghizguth n'a pas de culte humain, mais il pourrait être vénéré par les Fungis de Yuggoth.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Ghizguth attaque avec quatre tentacules par tour. Il peut infliger des dégâts avec ses griffes, peut attraper et écraser une victime ou l'agripper. Les victimes agrippées sont ensuite attirées vers la grande bouche du Grand Ancien et avalées tout rond au tour suivant. Les victimes avalées sont écrasées par le poids énorme de Ghizguth en plus d'être brûlées par ses sucs digestifs.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LA FIN DU MONDE

Le Necronomicon indique : “Il n'y a aucun mort qui peut se reposer éternellement, Et au bout d'une éternité, même la mort peut mourir”. C'est la prophétie la plus connue concernant la Fin des temps, cette époque où la Terre sera détruite, mais ce ne sera pas la seule. La prophétie indique simplement : Il y aura un temps où les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, endormis et emprisonnés, se réveilleront.
La Fin des temps sera annoncée par un certain nombre de signes. Les Révélations de Glaaki décrivent le plus important : l'arrivée de Ghroth.“Lorsque ces temps hivernaux seront terminés, et que le temps du réveil sera proche, l'univers lui-même enverra l'émissaire et le destructeur, Ghroth. Il poussera les étoiles et les mondes à plus de rectitude. Il réveillera les maîtres endormis pour qu'ils sortent de leur terrier et de leur tombe engloutie. Il réveillera même les morts. Il fera attention aux mondes où les adorateurs se pensent intendants. Il mettra les mondes sous sa coupe jusqu'à ce que tous reconnaissent leur orgueil, et s'inclinent. »
Des cultes anonymes mentionnent un autre signe.« Un Arabe me parla d'une prophétie qui parlait de la Mère du Pus, une petite-fille de la Déesse qui aurait été engendrée par Elle, qui est la mère et le père de Shub-Niggurath, et d'une femme mortelle… Il est écrit, dit l'Arabe, que la venue de la Mère du Pus annoncera le réveil des Dieux Très Anciens qui dorment sous la Terre. »
Il existe des vingtaines d'autres prophéties, toutes détaillant la venue inévitable ou le réveil, qui, une fois combinés, annonceront la Fin des temps. Si nous continuons de nous complaire dans l'ignorance, nous sommes condamnés.
Enfin, lorsque les signes seront tous là et que la Fin des temps commencera, l'humanité sera totalement condamnée.
Un poème particulièrement cryptique indique “Et enfin de l'Égypte vint, L'étrange homme noir devant lesquels tous s'inclinèrent, Silencieux, maigre et fier, Drapé dans des tissus aussi rouge que le soleil. Les foules se pressaient, avides de ses ordres, Mais en partant, elles ne pouvaient dire ce qu'elles avaient entendu, Alors que les nations se transmettaient ses paroles, Les bêtes sauvages le suivaient en lui léchant les mains.” Ce poème décrit Nyarlathotep et la manière dont il arrivera à un poste à ce point important que les humains le vénéreront alors que la Fin des temps sera sur nous.
Les choses ne feront qu'empirer par la suite, car seul le chaos suit le chaos. Finalement, comme l'indique le Necronomicon, “ Nug et Yeb reviendront, faisant craquer la glace, porteurs d'une chaleur incroyable, et avec leur feu ils Nettoieront la Terre.” »
Puis, tel qu'indiqué dans le même poème cryptique “De Leng, où les montagnes sont nues et froides, Sous les étoiles glaciales invisibles aux yeux humains, Un rayon lumineux viendra au crépuscule, Dont les rayons bleus feront prier les bergers.” C'est la description du Phare de Leng qui, selon le Necronomicon, sera allumé suite au Nettoyage de la Terre et réveillera tous les Dieux Très Anciens.
Ainsi, la Terre, voire l'univers entier, semblent condamnés, puisqu'il est peu probable que seule notre planète ait une importance. Ce n'est qu'en surveillant les signes et en empêchant leur suite que nous avons peut-être une chance de survie. Je crains que ce ne soit qu'un mince espoir.

GHROTH

Dieu Extérieur

Il était rouge comme la rouille, sans aucun trait distinctif hormis les verrues grosses comme des collines… Sauf bien sûr que ce n'étaient pas des collines si on pouvait les voir à cette distance. Elles devaient être immenses. Il semblait immobile mais d'une manière qui indiquait l'imminence d'un mouvement, d'un pouvoir… Puis il bougea… La surface d'une planète ne bouge pas… La surface d'une planète ne se craquèle pas, elle ne roule pas de cette manière, elle ne se recule pas sur des centaines de kilomètres pour révéler ce qui se cache en dessous, pâle et brillant.

Ramsey Campbell, *The Tugging*

Ce Dieu Extérieur est une sorte d'étoile Némésis, une entité céleste de la taille d'une planète, composée de gaz, de cendres et de métal en fusion. Il ressemble à une énorme sphère rouillée, sa surface ponctuée de défauts et de crevasses. Ghroth forme parfois de grands yeux avec les vastes mers cachées sous sa surface. Son absence à la cour d'Azathoth s'explique par la tâche éternelle qui lui a été confiée. Ghroth est le héraut des chansons que seules

les astres impitoyables et les Supérieurs défunts peuvent entendre. Les astres s'alignent un peu plus et les Supérieurs se réveillent lorsque Ghroth passe.

CULTE : Ghroth a peu d'adorateurs, principalement des astrologues et des personnes intéressées par les étoiles. Il existe un petit culte organisé dans la région de Goatswood en Angleterre (mais il y en a peut-être ailleurs).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ghroth est l'Émissaire et Celui par qui la Fin des Mondes arrive. Lorsqu'il approche d'un monde, les marées changent, les volcans entrent en éruption, des terribles tempêtes, des violents tremblements de terre et des tsunamis se produisent. L'arrivée de Ghroth est signe d'une catastrophe pour le système solaire car le Dieu Extérieur place les planètes sur de nouvelles orbites et réveille des dieux ténébreux par sa musique.
Certains se demandent si l'apparition de Ghroth a causé la destruction de Shaggai.

GHROTH,
Némésis, émissaire et destructeur

FOR	N/A
CON	incalculable
TAI	taille d'une planète
DEX	N/A
INT	70
POU	500
Points de vie :	incalculable
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	N/A
Armes :	N/A.

Armure : N/A. Ghroth pourrait, théoriquement, être dissipé s'il subissait d'énormes dégâts. S'il est réduit à 0 PV d'une manière quelconque, le corps de Ghroth se dissipe en un nuage de pierres et de poussières. Il réapparaîtra alors ailleurs, dans une autre galaxie ou dimension, totalement régénéré. Une autre manière de le dissiper serait de réduire son POU à zéro.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ghroth.

GLAAKI

Grand Ancien

D'un corps ovale sortaient de nombreux pics pointus en métal multicolore. Au bout arrondi de l'ovale se trouvait une bouche circulaire aux lèvres épaisses qui formait le centre d'un visage spongieux, d'où sortaient trois yeux jaunes plantés sur des tiges fines. Sous le corps se trouvaient de nombreuses pyramides blanches, qui servaient sûrement à se déplacer. Le diamètre du corps devait être d'environ trois mètres… De longues tiges se balançaient au-dessus… la forme pulsait et tremblait en émettant des vibrations assourdissantes… Un pic s'élança vers [sa victime].

Ramsey Campbell,
The Inhabitant of the Lake

Glaaki vit actuellement au fond d'un lac de la vallée de la Severn en Angleterre d'où il attire de nouveaux adorateurs en envoyant des rêves hypnotiques aux initiés potentiels. Glaaki est faible pour l'instant et sans la force qu'il retire du processus d'initiation, il ne peut pas envoyer les rêves très loin. Mais il peut les envoyer à ceux qui vivent aux alentours et peut envoyer ses serviteurs capturer ou former de nouveaux initiés. Il peut exister des Portails vers d'autres lacs dans le monde (voire même sur d'autres mondes) dans le fond du lac de Glaaki. Il pourrait donc avoir une certaine influence sur les Terres oniriques, où il apparaît de temps à autre.
Glaaki pourrait être relié au Grand Ancien Ut'ulls-Hr'ehr.

CULTE : Glaaki dirige un culte particulièrement affreux dans lequel la plupart des membres sont des morts-vivants. Parfois, des humains vivants vénèrent Glaaki, mais actuellement la région autour du lac est déserte.

L'ATTIRANCE PAR LE RÊVE : Glaaki utilise principalement les rêves pour attirer des victimes dans le lac, où elles seront initiées. La cible a un pourcentage de chance (sur 1D100) égal au nombre de points de magie de Glaaki moins son propre nombre de points de magie d'être attirée par le rêve. Pour chaque kilomètre de distance entre le domicile de la victime et le lac de Glaaki, ajoutez un point de magie à la victime avant de faire ce calcul. Glaaki peut retenter sa chance une fois par nuit, pendant autant de nuits qu'il le souhaite.

INITIATION : Le novice se place sur les berges du lac pendant que Glaaki émerge des profondeurs. Glaaki enfonce l'un de ses pics dans la poitrine de la victime et, au tour suivant, injecte un fluide. Normalement, le pic tue la victime. Le pic se détache de Glaaki et d'autres pointes se forment sur le pic pour s'enfoncer dans le corps de la victime. Lorsque les autres pointes sont toutes formées, ce qui prend une ou deux nuits, le pic tombe, laissant un trou qui ne saigne pas et autour duquel un réseau de lignes rouges est axé. La victime est alors un esclave mort-vivant, un serviteur de Glaaki.
Conditions : Si les dégâts causés par le pic ne tuent pas la victime avant que le fluide soit injecté, la victime devient un mort-vivant terrifiant, mais n'est pas soumise à la volonté de Glaaki. Si possible, Glaaki demandera à ses



serviteurs de capturer un tel individu et de le garder jusqu'à ce qu'il puisse lui planter un autre pic et s'assurer de son service. Si la victime parvient à briser le pic durant le tour où il est planté et avant que le fluide soit injecté, elle meurt, mais ne devient pas un esclave de Glaaki. Dans les rares cas où le pic ne cause pas suffisamment de dégâts pour tuer la victime et qu'il est cassé avant que le fluide soit injecté, la victime peut demeurer un être humain normal. Les esclaves de Glaaki peuvent tenir fermement les victimes pour les empêcher de retirer le pic trop tôt.

GLAAKI,
l'Habitant du lac

FOR	200
CON	300
TAI	450
DEX	50
INT	150
POU	140
Points de vie :	75
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	28
Mouvement :	6

Armes : Pic 100%, dégâts 7D3.
Armure : 40 points. Chaque pointe a 4 points d'armure et 6 PV.
Sorts : Glaaki connaît la plupart des sorts et en enseigne beaucoup à ses adorateurs.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Glaaki.

GLOON, CORRUPTEUR DE LA CHAIR
Serviteur de Gloon

carac.	forme humaine	forme de limace	dés / moyenne
FOR	200	200	(3D6+6)x5 / 80
CON	300	300	(6D6+20)x5 / 205
TAI	110	150	(4D6+6)x5 / 100
DEX	85	60	(2D6+6)x5 / 60
INT	70	70	(3D6)x5 / 50
POU	250	250	(3D3+6)x5 / 80
APP	90	N/A	N/A / N/A
Points de vie :41	45	30	
Impact : +3D6	+3D6	+1D6	
Carrure : 4	4	2	
Points de magie : 50	50	16	
Mouvement : 8	6	6	

Armes : Toucher (Gloon) 60%, dégâts : 1D3 par tour pendant 1D6 tours, impose aussi une pénalité de -10% à toutes les compétences; Morsure (Serviteurs de Gloon) 45%, dégâts : 1D6+Impact; Tentacule (Serviteurs de Gloon) 45%, dégâts : agrippe et 1D6 de constriction par tour subséquent.
Armure : Aucune sous sa forme humaine. 4 points sous sa forme de limace. Les serviteurs de Gloon ont 3 points de peau épaisse et régénèrent 3 PV par tour.
Sorts : Gloon connaît tous les sorts que le gardien lui octroie. Un serviteur de Gloon connaît 1D6 sorts au choix du gardien, mais qui ont généralement un lien avec les autres horreurs aquatiques. Tous connaissent Contacter Gloon.
Perte de Santé mentale : Normalement, aucune. 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la vraie forme de Gloon. 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un serviteur de Gloon

GLOON

Grand Ancien

Un corps de marin a été retrouvé sur le pont, ses mains agrippant la rambarde d'une manière étrange. Le pauvre était jeune, la peau foncée et très beau. Nos hommes fouillèrent ses poches pour récupérer ses objets personnels et trouvèrent dans la poche de son manteau un éclat d'ivoire étrange, taillé pour représenter une jeune tête couronnée de lauriers. L'autre officier pensait que c'était un objet très ancien et d'une grande valeur artistique.

H.P. Lovecraft, *The Temple*

Gloon prend souvent l'apparence d'un beau jeune homme nu aux yeux de ses adorateurs, mais d'une taille supérieure à trois mètres. Une couronne de lauriers ceint son front. La vraie forme de Gloon est celle d'une terrible limace rugueuse.

CULTE : Gloon est emprisonné dans un temple de l'Atlantide submergée où il garde un Portail vers des lieux inconnus. Bien qu'il ait été vénéré par les Atlantes et par d'autres civilisations antiques, Gloon n'a aucun adorateur humain actuellement.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le contact de Gloon ignore les armures et les vêtements et provoque une douleur intense alors que la peau explose en une masse purulente de bubons. Cette attaque cause 1D3 points de dégâts par tour pendant 1D6 tours après la fin du contact. La douleur ressentie par la cible lui fait également perdre 10% à tous ses tests, jusqu'à ce que ses blessures aient été soignées.
Une fois tombé à 0 PV, Gloon reprend sa vraie forme de limace puis disparaît pour retourner dans son plan d'origine.

L'EMPRISE DE GLOON : Toute personne possédant une statue de Gloon sous sa forme de beau jeune homme fait des rêves d'une étrange et titanesque cité engloutie. Des tours de granit et des temples recouverts de coquillages hantent la conscience du dormeur. Après environ une semaine de ces rêves étranges, une scène commence à revenir : un temple de basalte noir d'une taille incroyable, dont les portes et les nombreuses fenêtres laissent échapper une faible lumière. Au-dessus de la porte principale du temple se trouve une représentation du beau jeune homme nu sur un bas-relief haut de trois mètres. Pour chaque nuit de rêves, un test de Santé Mentale ainsi que la perte de 0/1 point de Santé Mentale sont nécessaires. Une fois que l'investigateur a perdu 10% de sa Santé Mentale à cause des rêves, il devient obsédé par l'idée de trouver la ville sous-marine et de restituer la statue au temple. Détruire simplement la statue de Gloon ne suffit pas à mettre un terme aux rêves.

LES SERVITEURS DE GLOON : Ils ressemblent à des versions plus petites du Grand Ancien Zoth-Ommog et répondent aux moindres volontés et à tous les besoins de Gloon. Un serviteur de Gloon peut attaquer une fois par tour avec un tentacule ou mordre. S'il attaque avec un tentacule, le serviteur attrape sa cible lors du premier tour et l'écrase lors des tours suivants. Cette victime peut alors tenter de se libérer en réussissant un test en opposition de FOR contre la FOR du serviteur.

GNOPHKEHS

Grand Ancien

Le corps blond et trempé de Gnophkehs bascula vers l'avant… ses longs bras poilus se tendirent, comme en un geste de supplication.

Peter Cannon et Robert Price,
Nautical-Looking Negros

Gnophkehs est une sorte d'énigme au sein du Mythe de Cthulhu. Très peu de choses sont connues sur cette entité, et personne ne sait s'il s'agit en fait d'un avatar de Rhan-Tegoth ou de Cthulhu (les deux noms ont été avancés) ou d'un être totalement à part. Nous décidons de le traiter comme un Grand Ancien, mais le gardien peut décider d'en faire un avatar s'il préfère.
Gnophkehs est une entité de forme humanoïde dotée de six membres et couverte de poils blancs épais. Une corne unique sort de son front et sa bouche large est munie de dents acérées. Parfois, Gnophkehs marche

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

L'ATLANTIDE

La première fois que j'ai lu quelque chose sur le territoire perdu de l'Atlantide, c'était dans le *Timaeus* de Platon, un livre qui ne concerne absolument pas le Mythe, il faut le préciser. Le livre mentionnait une île d'une taille plus grande que l'Asie mineure qui se trouvait au-delà des Piliers d'Hercule. C'était censé être un vaste royaume à une époque plus ancienne que le temps. Il avait conquis toutes les terres autour de la Méditerranée à l'exception de la ville grecque d'Athènes, avant d'être repris par la mer.

La vérité sur l'Atlantide a gagné en sérieux avec d'autres écrits anciens. Les Égyptiens mentionnaient le "peuple de la mer" qui envahissait leurs terres. Jusqu'au Moyen Âge, l'Atlantide était un fait établi et accepté par tout le monde, aussi vrai que les Îles des Bienheureux ou les Îles Fortunées. N'ayant pas de preuve, les scientifiques modernes ont décidé de classer l'Atlantide dans la catégorie des mythes. S'ils lisaient les ouvrages sur le Mythe, ils seraient éclairés car l'histoire de l'Atlantide y est parfaitement décrite. Le *Livre des Portes d'Or* raconte l'Atlantide à son apogée, avant qu'elle sombre dans l'adoration de dieux ténébreux. Le Livre de Thoth en peint une image plus sombre, détaillant une civilisation autrefois majeure réduite au barbarisme par les catastrophes naturelles. Les Papyrus d'Ilarnek mentionnent les derniers jours de l'Atlantide, voilà quelques 11 500 ans et reflètent les écrits de Platon.

Pourtant, nous ne savons pas grand-chose de la civilisation atlante. Elle vénérait des dieux malfaisants, dont Cthulhu, Ghatanothoa et Gloon. Nous ne pouvons que deviner les liens qu'elle avait avec les Profonds, les Yuggs et les autres monstruosités sous-marines.

De nos jours, l'Atlantide a gardé ses secrets. Loin sous la surface de l'océan, il y a encore des ruines abandonnées depuis longtemps et dans ces villes se trouvent des reliques. Quant au peuple de l'Atlantide, les humains qui se trouvent sur Terre de nos jours sont les descendants des Atlantes. Tomes évoque certains cultes de descendants des Atlantes qui ont pour objectif de faire renaître leur ancienne civilisation.

debout et à d'autres moments il marche sur quatre ou six membres. Cette entité est prise dans les glaces quelque part au Groenland.

L'une des sources d'informations sur cette créature est le rare Livre de Gnophkehs écrit par Bliss Knapp. Ce tome décrit le culte et l'habitat de Gnophkehs, les légendes le concernant et fournit aussi les rituels permettant de réveiller le dieu endormi. Là, Gnophkehs est référé comme étant l'avatar de Cthulhu, son commandant en second. D'autres sources indiquent que Gnophkehs est l'avatar de Rhan-Tegoth et d'autres encore affirment qu'il s'agit d'une entité distincte.

CULTE : Gnophkehs est vénéré par plusieurs petits groupes d'Inuit installés dans les étendues glacées du nord. Ils accomplissent des sacrifices à leur dieu païen en brûlant vifs des humains ou en les tuant sauvagement de sorte que leur sang inonde la glace. Les Gnoph-Keh poilus peuvent aussi vénérer cette créature.

ATTAQUES : Congelé et endormi sous la glace du Groenland, il exige des rituels spéciaux ainsi que le sacrifice d'au moins 150 points de TAI de victimes humaines pour réveiller le dieu en hibernation. Ces victimes sacrificielles peuvent être brûlées vives ou assassinées salement pour que leur sang recouvre la glace. Une fois que Gnophkehs se réveille, il doit se nourrir. Si une victime humaine (vivante ou calcinée) ne lui est pas fournie, la créature attaque immédiatement la personne la plus proche pour s'en nourrir.

Au combat, Gnophkehs peut frapper avec quatre membres griffus par tour ou tenter d'éventrer une cible avec sa corne. Le Grand Ancien peut aussi choisir d'agripper sa victime et de la mordre au tour suivant.

ATTAQUE DE BLIZZARD ET DE FROID : Comme les Gnoph-Keh, Gnophkehs a le pouvoir d'invoquer le blizzard autour de lui. Cette tempête subite fait rage sur une zone d'environ trente mètres de diamètre autour du Grand Ancien et restreint la visibilité à moins d'un mètre. Gnophkehs génère naturellement un froid intense et constant autour de lui. Dans une zone de trente mètres de rayon autour de lui, l'air est toujours 10° plus froid. Par tranche de cinq minutes passée dans le froid ou le blizzard générés par Gnophkehs, le joueur doit réussir un test d'Endurance ou son investigateur perdra 1 PV s'il n'est pas convenablement équipé contre le froid, la glace et le vent.

ATTAQUE HURLANTE : Le hurlement est assourdissant et terrifiant. C'est un croisement entre le grondement d'un train de marchandises et les hurlements du vent. Tous ceux qui se trouvent à moins de dix mètres de la créature lorsqu'elle hurle réussir un test de Santé Mentale extrême. Si le test est raté, l'investigateur perd 1D10 points de Santé Mentale et est sourd et étourdi pendant 2D10 tours. L'investigateur peut alors uniquement rester sur place, le regard vide, incapable de bouger, de penser ou de faire quoi que ce soit. Ceux qui résistent au hurlement de Gnophkehs perdent 0/1 points de Santé Mentale et voient leurs compétences basées sur l'ouïe réduites de 50% pendant 2D10 tours.

GNOPHKEHS,
terreur endormie du nord glacial

FOR	205
CON	485
TAI	145
DEX	90
INT	85
POU	150
Points de vie :	63
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	30
Mouvement :	6

Armes : Griffes 75%, dégâts : 1D6+Impact; Éventrer avec sa corne 85%, dégâts : Impact; Morsure automatique lorsque la victime est tenue, dégâts : 2D6; Hurlement automatique, dégâts spéciaux (voir ci-dessus).

Armure : 10 points de fourrure épaisse et de muscles.

Sorts : Ceux qui ont un lien avec la météo, les Gnoph-Keh et les autres créatures des étendues glaciales du nord, ainsi que tous ceux que le gardien lui octroie.

Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Gnophkehs.

GOG-HOOR

Grand Ancien

Sa tête était immense. Plus d'une douzaine de grands yeux bleus le regardaient, attentifs, aimants et patients. En forme de balle, la bouche ressemblait plus à une trompe qui s'ouvrait et se fermait si régulièrement qu'elle semblait lui parler. Sous la tête énorme se trouvait un corps qui disparaissait dans l'éternité.

Weston Ochse, *A Spectacle of a Man*

Le Gog-Hoor est une créature incroyablement immense qui vit dans une dimension inversée, parfois visible au travers de surfaces réfléchissantes comme des flaques d'eau ou des miroirs. Il se nourrit de la folie humaine.

CULTE : Le Gog-Hoor n'est pas vénéré par les humains. Il apparaît à ceux qui soufrent d'instabilité mentale et de folie.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'il trouve un homme ou une femme dans les affres de la folie, le Gog-Hoor commence par envoyer à sa cible des rêves horribles et des cauchemars. Chaque nuit, la victime perd 0/1 point de Santé Mentale. Une fois que la victime a perdu 20% de sa Santé Mentale, le Gog-Hoor attaque. Il sort via une flaque d'eau ou toute autre surface réfléchissante et attrape sa victime dans ses nombreux tentacules. Certains tentacules ont des yeux, d'autres des épines, d'autres encore des dents.
Le Gog-Hoor regarde sa victime avec ses tentacules pourvus d'yeux. Puis 2D6 tentacules munis d'épines et de dents commencent à blesser la victime, faisant couler de grandes quantités de sang et déchiquetant une partie de sa chair. La mare de sang et de chair sont ensuite envoyés dans la dimension du Gog-Hoor, où il se nourrit.

GOG-HOOR,
dévoreur des fous

FOR	500
CON	1900
TAI	incalculable
DEX	80
INT	90
POU	175
Points de vie :	380
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	0

Armes : Tentacules 90%, dégâts : 1D6 par tour.
Armure : Aucune. Chaque tentacule a 2D6 PV, qui sont retirés du nombre total de PV du Gog-Hoor lorsqu'un tentacule est détruit.
Sorts : Le Gog-Hoor peut utiliser tous les sorts qu'il souhaite, mais ce sont généralement ceux qui sont reliés aux rêves, aux cauchemars et à la folie. Il n'a que peu de rapports, voire aucun lien, avec les autres êtres ou races du Mythe.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu le Gog-Hoor.

GOL-GOROTH

Grand Ancien

Un énorme monstre ressemblant à un crapaud était installé sur le monolithe. Dans ses yeux vicieux pouvaient se lire toutes les choses malfaisantes et les vils secrets qui demeuraient dans les villes sous-marines ou qui se cachaient loin de la lumière du jour, dans les ténèbres des grottes préhistoriques. Et ainsi, la chose macabre qui avait été invoquée par un rituel noir, le sadisme et le sang dans le silence des montagnes se réjouissait en voyait ses adorateurs bestiaux…
Robert E. Howard, *The Black Stone*

Ce Grand Ancien ressemble à un énorme crapaud à la peau poisseuse et écailleuse. Il a aussi des dents acérées. Les pattes arrière de Gol-Goroth sont équipées de sabots. Au lieu des bras, plusieurs tentacules noueux pendent de son cou et de ses épaules. Gol-Goroth se déplace généralement à quatre pattes, mais il peut se mettre debout pour de courts laps de temps. Il est censé vivre dans un temple souterrain ou dans un château extraterrestre ayant des tunnels qui s'enfoncent profondément dans la terre.

CULTE : Gol-Goroth était vénéré par de nombreux cultes bestiaux dans diverses parties du monde, notamment en Hongrie et au Yucatan. Son culte comprend généralement des danses orgiaques, des accouplements, des flagellations et des sacrifices humains. Le Culte de la Pierre Noire vénère Gol-Goroth.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : À chaque tour, Gol-Goroth peut attaquer avec 1D4 tentacules, un sabot ou une morsure. Une victime saisie par un tentacule est automatiquement mordue au tour suivant à moins qu'elle ne réussisse un test majeur de FOR pour échapper à la poigne de Gol-Goroth.

GOL-GOROTH,
dieu de la Pierre Noire

FOR	250
CON	375
TAI	225
DEX	75
INT	85
POU	150
Points de vie :	55
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	30
Mouvement :	6 / 9 (traque)

Armes : 1D4 Tentacules 45%, dégâts : 3D6 chacun ou agrippe ; Sabot 50%, dégâts : 3D6; Morsure 30% ou automatique si la victime est tenue, dégâts : 1D6.
Armure : Comme Gol-Goroth est un extraterrestre, toutes les attaques physiques ne font que des dégâts minimaux. Gol-Goroth ne peut pas être empalé. Le Grand Ancien est immunisé contre le froid, mais affecté par la magie.
Sorts : Création de Portail, plus les sorts ayant un lien avec les races et entités vivant sous terre ainsi que tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/2D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Gol-Goroth.



PEINTURE MURALE
d'une villa argentine

GROTH-GOLKA

Grand Ancien

Une chose monstrueuse comme un oiseau hideux aux yeux attentifs et au bec ouvert et rempli de crocs.
Lin Carter, *The Fishers from Outside*

Groth-Golka vit en Antarctique, sous une montagne appelée « le cône noir de l'Antarktos ». Le Grand Ancien a l'apparence d'une horreur énorme et aviaire aux yeux brillants et au bec rempli de crocs acérés. Ses ailes et son corps sont couverts de plumes noires et il a une queue de serpent couverte de barbelés. Certaines sources avancent que Groth-Golka serait le « frère » du Grand Ancien Mnomquah qui ressemble à un dinosaure et vit sur la lune.

CULTE : Groth-Golka avait autrefois une puissante secte d'adorateurs au Zimbabwe qui, avec les Pêcheurs de l'Extérieur, avaient construit de puissantes tours et des bâtiments en pierre ainsi que des effigies en argile de leur dieu monstrueux et de ses serviteurs. Groth-Golka était aussi vénéré à Bal-Shagoth, en Atlantide et en Hyperborée. De nos jours, ce Grand Ancien est en grande partie inconnu et il est vénéré occasionnellement seulement par des tribus isolées et primitives d'Afrique et d'Amérique du Sud. Groth-Golka est fidèlement servi par les Pêcheurs de l'Extérieur.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Toute personne qui voit ou entre en contact avec une idole ou une représentation de Groth-Golka ou des Pêcheurs de l'Extérieur ont 75% de chance par nuit de faire de terribles cauchemars concernant le Grand Ancien ou ses serviteurs. Chaque cauchemar nécessite de faire un test

de Santé Mentale et fait perdre 0/1 point de Santé Mentale à chaque fois. Les cauchemars ne cesseront que si l'artefact est détruit, si Groth-Golka est affronté et vaincu ou si la victime est traitée par cinq tests de Psychanalyse réussis en cinq jours consécutifs. Si un test de Psychanalyse est raté, la victime subit la perte immédiate de 1D2 points de Santé Mentale et le processus doit recommencer à zéro. Même si elle est traitée avec succès, toute nouvelle exposition à l'artefact ravive le problème et le traitement doit être repris.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'il vole, Groth-Golka peut attaquer avec son bec puissant, frapper avec sa queue ou frapper avec deux griffes par tour. Lorsqu'il est au sol, Groth-Golka peut mordre, frapper avec sa queue ou frapper avec une seule griffe par tour. Notez que les piquants pointus qui se trouvent sur la queue de Groth-Golka peuvent transpercer la plupart des métaux et des armures aussi facilement que déchirer la chair. Le Grand Ancien peut aussi projeter ses piquants comme des fléchettes mortelles en secouant violemment la queue. À chaque tour, 1D10 piquants seront envoyés dans une seule direction. Les investigateurs pris pour cible peuvent Esquiver cette attaque, mais doivent réussir leur test d'Athlétisme pour chaque piquant. Tout piquant qui se plante dans la cible cause 1 PV de dégâts supplémentaires lorsqu'il est retiré. Le Grand Ancien ne peut pas frapper avec sa queue durant le même tour qu'il la secoue.

GROTH-GOLKA,
dieu démoniaque et aviaire

FOR	190
CON	215
TAI	265
DEX	120
INT	115
POU	115
Points de vie :	48
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	24
Mouvement :	8 / 45 (vole)

Armes : Morsure 65%, dégâts : 3D6; Griffes 75%, dégâts : 1D6+Impact; Coup de queue 85%, dégâts : 2D6+Impact; Projection de piquants avec la queue 50%, dégâts : 1D2 (1 point supplémentaire lorsqu'il est retiré).
Armure : 18 points d'écailles et de peau.
Sorts : Groth-Golka peut invoquer 1D6 Pêcheurs de l'Extérieur à volonté. Il connaît aussi tout autre sort que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Groth-Golka.

H

HAGARG RYONIS

Supérieur

Les Supérieurs ont généralement une forme humaine. Pas Hagarg Ryonis. Elle est faite d'écailles noires épineuses et de six yeux luisants parsemés sur son corps, qui a environ la taille d'un cheval.

Sandy Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*

Hagarg Ryonis ressemble sans aucun doute aux autres Supérieurs et comme eux, elle est belle et d'apparence humaine. Cependant, ses statues la montrent toujours sous la forme de Celle qui attend, une créature reptilienne terrifiante aux écailles noires épineuses. Sous cette forme, elle a six yeux verts et luisants placés de manière irrégulière sur son corps. Ses dents et ses griffes sont taillées dans l'obsidienne la plus tranchante.

HAGARG RYONIS,
Celle qui attend

FOR	175
CON	160
TAI	165
DEX	175
INT	75
POU	100
APP	N/A
Points de vie :	33
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	20
Mouvement :	15

Armes : Griffes 90%, dégâts : 1D4+Impact+venin (poison léger) ; Morsure 70%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : 10 points d'écailles épineuses.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter les autres Grands Anciens ainsi que Contacter Nyarlathotep.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Hagarg Ryonis sous la forme de Celle qui attend.

CULTE : Hagarg Ryonis est rarement vénérée par les habitants des Terres oniriques, sinon pour la supplier de ne pas faire attention à eux. En de rares occasions, lorsque le manque de piété et la dépravation sont à ce point omniprésents que cela la dérange, Hagarg Ryonis se livre à de nombreux massacres, jusqu'à ce que le peuple se repente. Si les Grands Anciens eux-mêmes sont menacés (et pas seulement leurs sensibilités), Nyarlathotep arrive pour les protéger.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'elle est envoyée, Hagarg Ryonis arrive sous la forme de Celle qui attend. Elle préfère tendre des embuscades (d'où son surnom). Elle peut réduire sa taille à volonté et prendre la taille d'un chat ou d'un insecte, pour se faufiler dans des fissures ou pour ne pas être remarquée.
Lorsqu'elle attaque, elle frappe avec ses griffes et mord en même temps. Ses griffes injectent un venin surnaturel. Si la victime ne parvient pas à réussir un test majeur de CON, elle tombe dans un profond sommeil pendant 1D6 heures. Sinon, la victime devient nauséeuse et perd 10% dans toutes ses compétences pendant 1D6 heures. Si la victime est griffée plusieurs fois, les pertes liées aux nausées sont cumulatives, de même que le temps passé à dormir ou à souffrir de nausées.

HAN

Grand Ancien

Je me souviens d'allusions aux dieux de la divination comme Père Yig, Han le sombre et Byatis le barbu.

Robert Bloch, *The Shamblers from the Stars*

Han est un Grand Ancien inférieur relié à la divination et au culte de Yig. Cet être se manifeste dans un banc de brouillard épais. Au début, le brouillard commence à se former et en quelques secondes, il devient si dense que la vision est limitée à quelques dizaines de centimètres. Tous ceux qui se trouvent dans le brouillard entendent des hurlements et des gémissements en plus de voir des silhouettes et d'étranges visages. Au centre de la nappe de brouillard se trouve le Grand Ancien. Han est rendu indistinct par le brouillard, même pour ceux qui se trouvent à quelques pas de lui. Ce que de telles personnes voient, c'est une silhouette haute de trois mètres, vaguement humanoïde vêtue d'un grand manteau noir. Le Grand Ancien semble n'être qu'une ombre dans le brouillard, son manteau noir claquant constamment, comme sous l'effet d'un vent que personne ne sent. Le visage du Grand Ancien est celui d'un fantôme ou d'une citrouille d'Halloween, un feu étrange brûlant dans ses orbites vides, son nez et sa grande bouche édentée. Lorsque Han bouge, des lambeaux de son manteau se détachent et il prend la forme d'une chauve-souris avant de s'envoler ou d'un serpent avant de disparaître dans la nuit. Han le Sombre est censé vivre non loin du plateau glacial de Leng.

CULTE : Han le Sombre n'a pas vraiment de culte terrestre, bien qu'il ait été adoré par le Peuple Serpent et qu'il le soit peut-être encore par le Peuple de K'n-yan.

suite page 177



Larve stellaire de Cthulhu

Les hybrides

Les habitants d'Innsmouth tels qu'en eux-mêmes.




3
4



Profond
profundus vulgus



il semblerait que l'on trouve également ces "animaux" jusque dans les terres extrême-orientales



La mue d'un profond vers sa forme adulte finale

(vue d'artiste)



Goule

Attention à ne pas trop vous en approcher, vous pourriez devenir goule vous-même.



"En bas sous terre
La vie est douce
Mais la moelle l'est plus encore"

graffiti anonyme dans le métro
de New York

Il existe de nombreuses variétés de goules, de toutes corpulences et de toutes tailles




Le peuple serpent
Hommes-reptiles de Valusia (ou peut-être atlantes ?)

Tsathoggua

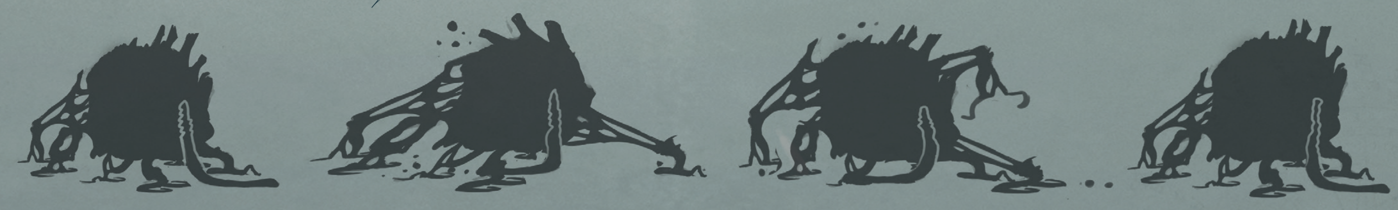
Le dormeur affamé, le dévoreur de songes, le père de la vraie nuit, Seigneur et Maître Suprême du Golfe Noir de N'kai





une larve amorphe de Tsathoggua

Décomposition du mouvement de reptation de la larve amorphe



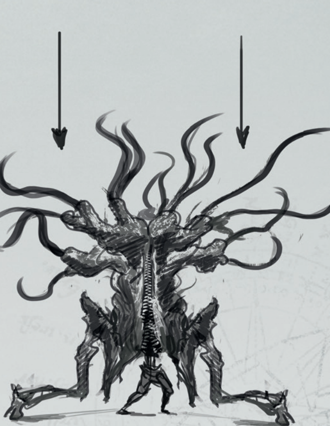

Shub-Niggurath
le bouc noir des bois
aux mille chevreaux

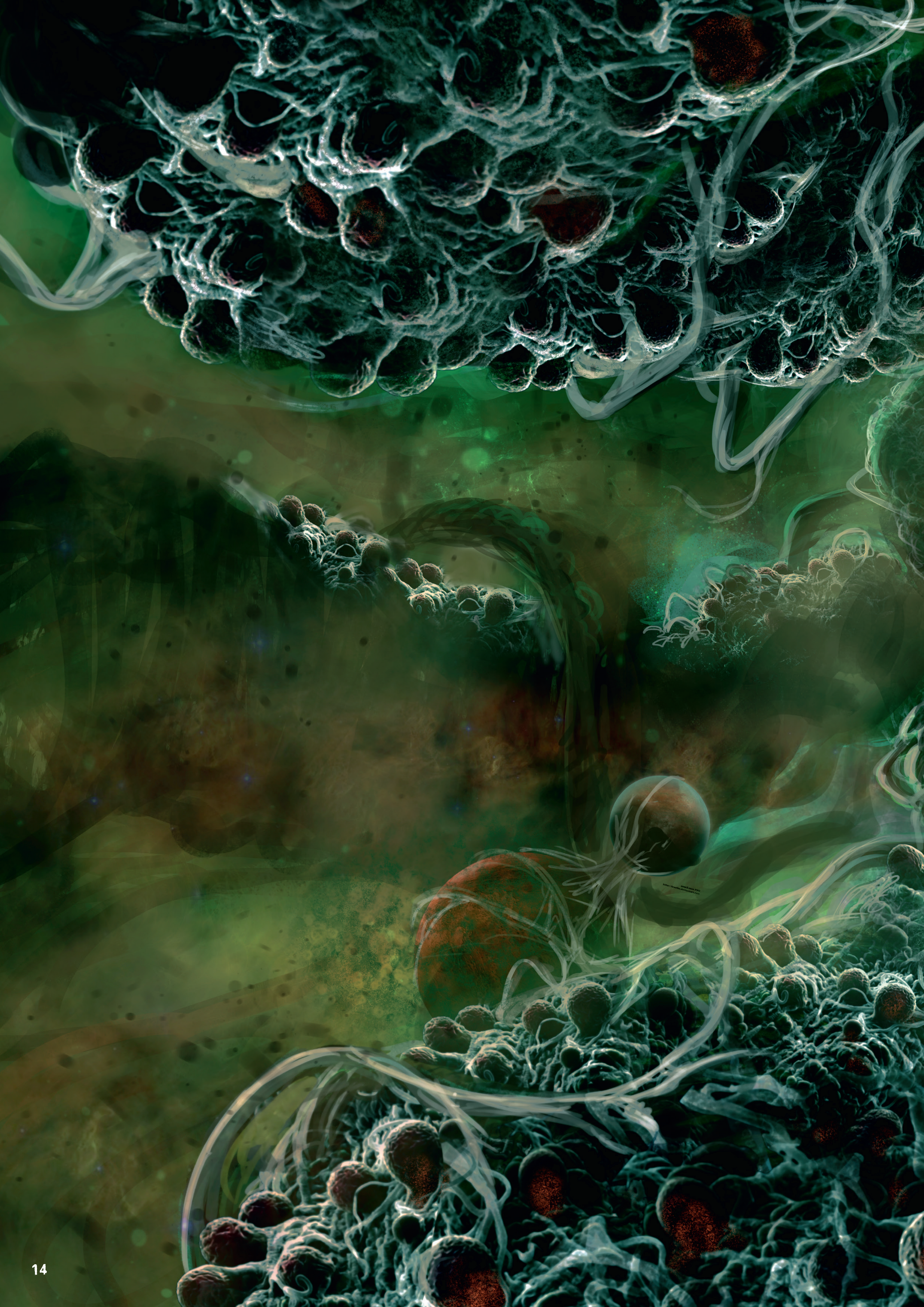
Le sombre rejeton de Shub-Niggurath

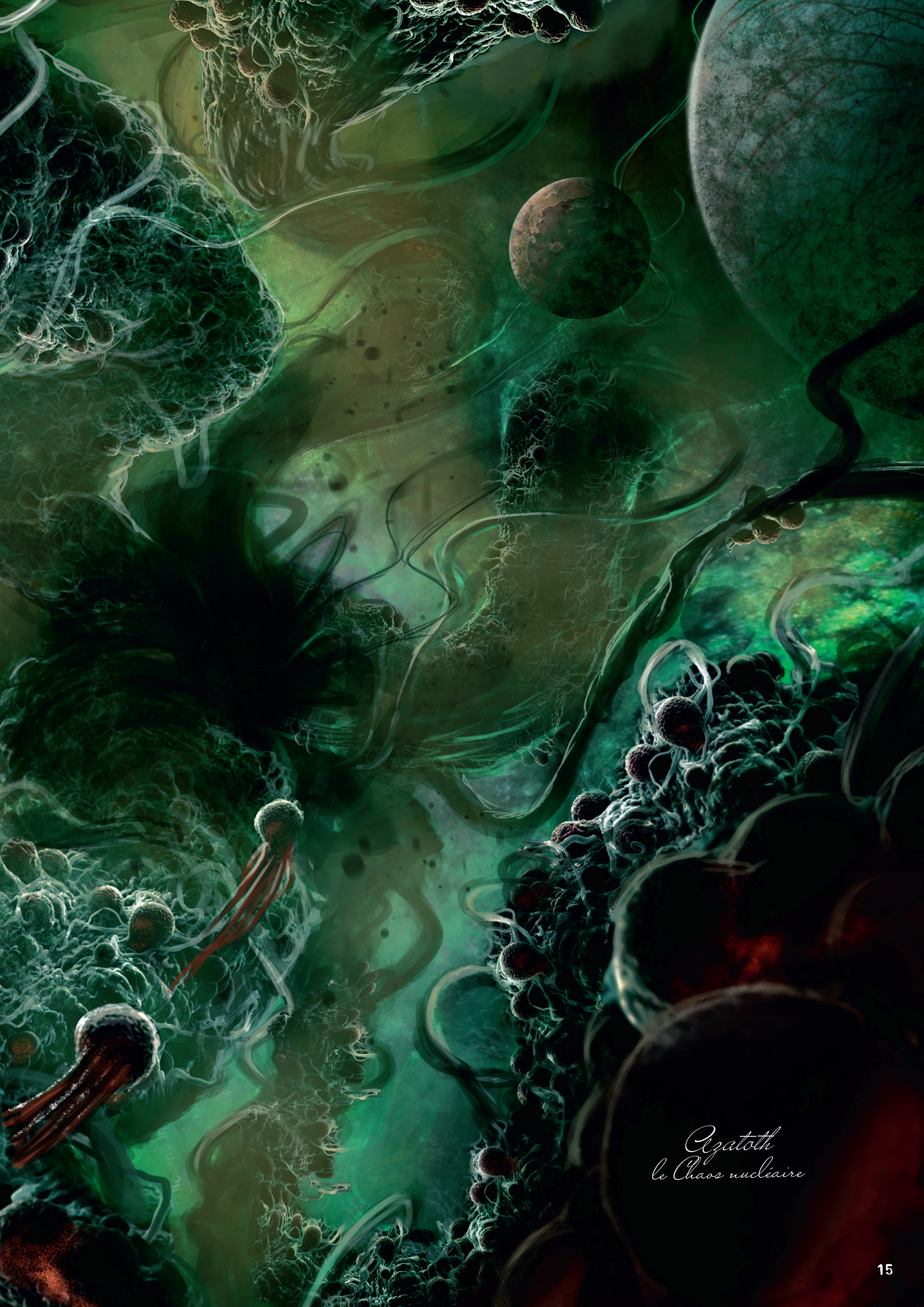




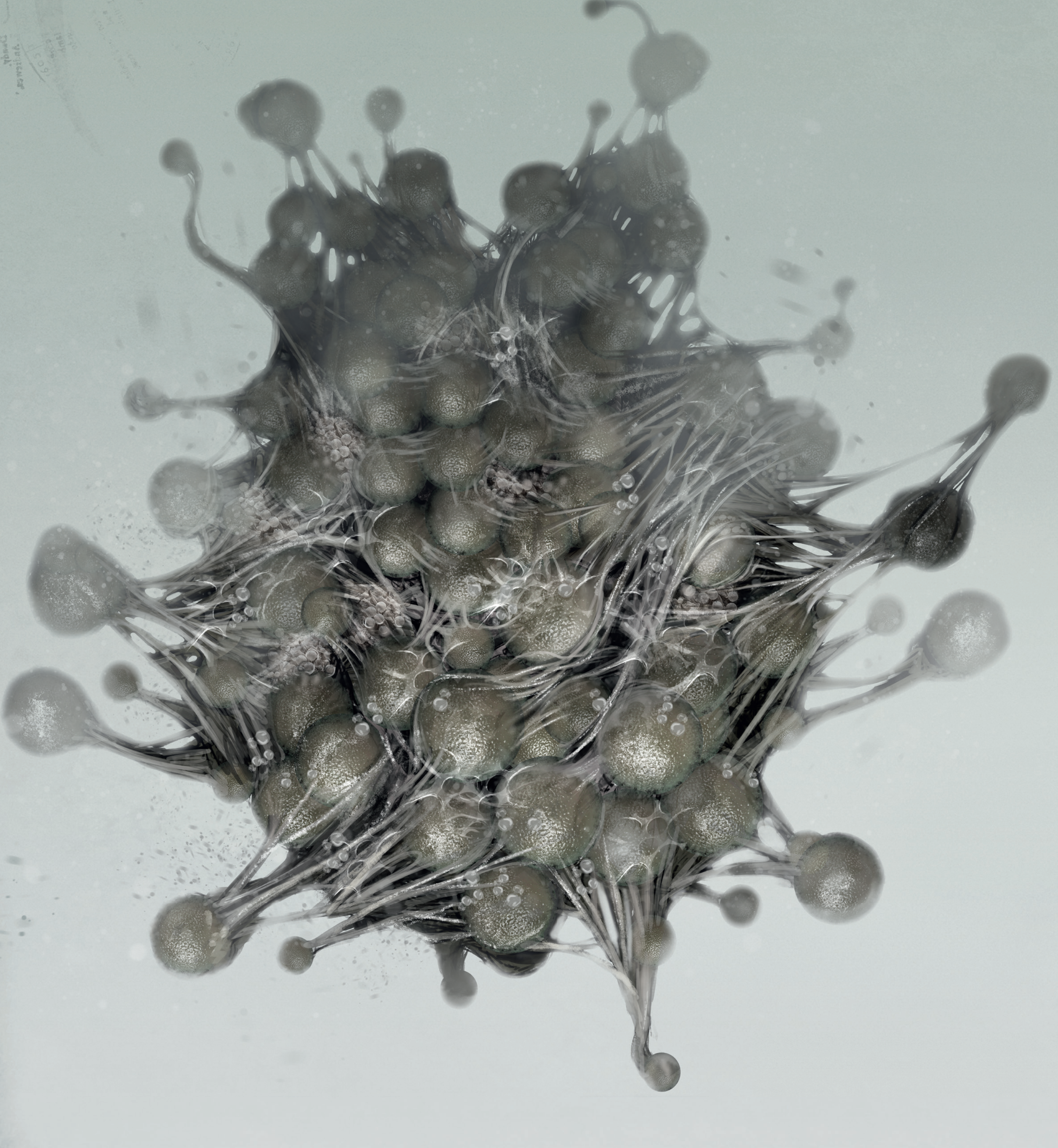







Azatoth
le Chaos nucléaire

Yog-Sothoth
le tout en un et
un en tout



Il a quelques adorateurs dans les Terres oniriques, où il peut parfois apparaître.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : En échange de leur vénération, Han accorde à ses adorateurs la capacité de prédire le futur. Cette divination peut se faire par le biais de visions, de rêves ou autre. Cette divination est toujours précise, mais aussi toujours terrifiante ou inquiétante. Toute divination coûte automatiquement au moins un point de Santé Mentale à l'adorateur. Si celui-ci voit un événement macabre qui le concerne, comme le décès d'un ami, il perd 1/1D6 points de Santé Mentale. Prévoir sa propre mort coûte 2/2D10 points de Santé Mentale. Le gardien devrait décider des divinations et des pertes de Santé Mentale causées par Han, en gardant à l'esprit que les divinations sont toujours inquiétantes. Si la Santé Mentale de l'adorateur est réduite à 0, il devient sourd et aveugle. À partir de ce moment, les seules choses qu'il voit ou entend sont les visions et sons envoyés par Han le Sombre lors des divinations.

Le brouillard autour de Han couvre un rayon de cinquante mètres, et le Grand Ancien se trouve toujours en son centre. Tous ceux qui se trouvent dans le brouillard entendent et voient des choses horribles, comme des gémissements à glacer le sang ou des visages terrifiants. Chaque personne ressent les choses différemment. Certaines verront ou entendront des amis décédés. D'autres verront des visages inhumains et monstrueux. D'autres encore pourraient être rendus aveugles et sourds dans le brouillard. Quel que soit le cas, tous ceux qui se trouvent dans le brouillard perdent 0/1 point de Santé Mentale par tour. Seuls ceux qui se trouvent à moins de trois mètres du Grand Ancien doivent faire un test de Santé Mentale pour l'avoir vu. Sinon, il est trop loin et trop dissimulé pour provoquer une perte de Santé Mentale.

Toutes les actions basées sur la vue ou l'ouïe entreprises dans le brouillard nécessitent d'abord un test de Trouver Objet Caché ou d'Écouter réussi avec un dé de malus.. Un test d'attaque raté pourrait atteindre un autre investigateur se trouvant dans le brouillard, à la discrétion du gardien.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Han attaque en touchant ses victimes d'une main squelettique pour lui drainer son POU. Han peut atteindre n'importe qui se trouvant dans le brouillard et peut attaquer autant de cibles qu'il le désire par tour. Une fois que le POU d'une victime tombe à zéro ou moins, celle-ci meurt, son âme lui ayant été prise. Ces victimes ont l'apparence de momies, leur chair étant ratatinée et sèche, leurs cheveux blancs et cassants. Ceux qui survivent aux attaques de Han vieillissent de 1D10 ans par 5 points de POU perdus en faveur du Grand Ancien. Le POU ainsi drainé est irrécupérable.

HAN,
le sombre

FOR	N/A
CON	155
TAI	125
DEX	80
INT	140
POU	205
Points de vie :	28
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	20
Mouvement :	10

Armes : Toucher 75%, dégâts : drain de 1D20x5 POU.
Armure : Comme il n'est que ténèbres, Han ne peut être blessé que par la magie et les armes enchantées.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 4/2D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Han le Sombre.

HASTALŸK

Grand Ancien

L'un des plus insidieux et puissants des Grands Anciens, Hastalÿk est l'incarnation de la maladie. Lorsque des pandémies ou des épidémies locales éclatent, Hastalÿk pourrait en être responsable. Hastalÿk n'est pas la maladie, mais il amplifie toute contagion naturelle. Il transforme des cas isolés en épidémie.

Chad J. Bowser

Hastalÿk est un Grand Ancien microbien qui se trouve dans tout l'univers et dans les autres dimensions. Il s'attache aux autres microbes – généralement aux maladies – pour semer le chaos et étendre son influence. Tous les morceaux de Hastalÿk sont psychiquement reliés. Hastalÿk était responsable de l'épidémie de peste bubonique qui a ravagé l'Europe au 14e siècle ainsi que de l'épidémie de grippe qui a tué des millions de personnes au début du 20e siècle. L'apparition de l'Ébola à la fin du 20e siècle est également de son fait, après qu'il ait été invoqué par des hommes qui souhaitaient déstabiliser la région et miner la guérilla qui s'opposait à leur régime.

CULTE : Il n'existe aucun culte organisé qui vénère Hastalÿk. Il est parfois invoqué par des sorciers isolés ou des cabales qui souhaitent se venger.

HASTALŸK,
la contagion

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	N/A
DEX	N/A
INT	140
POU	265
Points de vie :	N/A (= POU)
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	10

Armes : Contagion, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais Hastalÿk ne peut être blessé que par la magie.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 2/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Hastalÿk, mais il ne peut être vu que grâce à un microscope.

Cependant, Hastalÿk est impossible à contrôler une fois invoqué et infecte souvent autant ceux qui l'invoquent que leurs victimes, les tuant tous.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Hastalÿk n'a aucune attaque physique. Lorsqu'il est invoqué, il s'attache à d'autres microbes et utilise son POU pour accroître la virulence d'une maladie. La maladie poursuit ensuite son cours normal. Souvent, ceux qui souffrent d'hallucinations sous le coup d'une maladie « voient » les mondes extraterrestres grâce au Grand Ancien. En de rares occasions, le Grand Ancien pourrait s'exprimer par le biais d'une victime infectée.

Si Hastalÿk est réduit à 0 PV, il se dissipe et ne peut plus être réinvoqué tant qu'il n'aura pas regagné tout son POU.

HASTUR L'INDICIBLE

Grand Ancien

Un paysage totalement inconnu… Un lac profond au premier plan. Hali. En cinq minutes, l'eau commence à onduler alors que quelque chose monte. Qui regarde vers l'intérieur. Un être aquatique titanesque et pourvu de tentacules. Une pieuvre, mais vraiment beaucoup plus gros, dix à vingt fois plus grosse que la pieuvre géante de la Côte Ouest. Son cou seul fait au moins soixante-quinze mètres de long. Je ne pouvais pas prendre le risque de voir son visage.

August Derleth, *The Gable Window*

Hastur l'Indicible vit près de l'étoile Aldebaran dans la constellation du Taureau. Il est relié au lac mystique de

Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux choses qui vivent là. Il pourrait être relié d'une certaine façon au pouvoir de voler à travers l'espace. Son apparence est source de débats. Dans un cas documenté de possession par Hastur, un cadavre a pris une apparence bouffie et écailleuse, et les membres sont devenus mous. Les choses qui vivent dans le lac de Hali ressemblent à des pieuvres et elles sont reliées à Hastur. Elles ont également des visages horribles. Pourtant, l'apparence d'Hastur est laissée aux soins de chaque gardien. Hastur est servi par les Byakhee, une race volante interstellaire.

CULTE : Le culte d'Hastur est relativement peu commun sur Terre et les peuples de Tcho-Tchos de même que les Frères du Signe Jaune sont censés être ses seuls adorateurs. Le culte d'Hastur est particulièrement détestable et est plus connu qu'il n'est suivi. Les adorateurs appellent Hastur Celui qu'il ne faut pas nommer. Il pourrait s'agir d'une mauvaise compréhension de son titre « l'Indicible ».

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Hastur ne peut être invoqué que de nuit. Lorsque Hastur est présent, à chaque tour, trois individus se trouvant à moins de vingt mètres de lui doivent réussir à Esquiver ou être pris par Hastur et détruits lors du tour suivant. Hastur n'attaque normalement pas ses amis ou adorateurs. Il doit toujours éviter la portion de la Terre pour laquelle Aldebaran est sous l'horizon.

HASTUR,
Celui qu'il ne faut pas nommer

FOR	600
CON	1000
TAI	500
DEX	150
INT	75
POU	175
Points de vie :	150
Impact :	+13D6
Carrure :	14
Points de magie :	35
Mouvement :	20 / 50 (vole)

Armes : Tentacule/Griffes 100%, dégâts : mort.
Armure : 30 points de peau épaisse, écailleuse et caoutchouteuse.
Sorts : Brasser la bière spatiale, tous les sorts pour Appeler et Contacter, Invoquer/Contrôler un Byakhee et tous les autres sorts que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Hastur.

DÉVOREUR VENU DE LOIN

avatar d'Hastur

Il le sentit venir. L'air devint glacial comme s'il provenait des interstices noirs de l'espace interstellaire… Il descendit de ce ciel glacial comme s'il s'agissait de l'essence concentrée de toute l'horreur inhumaine. Il était noir, infiniment vieux, ridé et bossu comme une sorte d'énorme singe volant. Il était enveloppé d'une sorte de halo lumineux et ses yeux brillants avaient une couleur qui n'existe pas sur Terre… Alors qu'il s'approchait du monticule, il étendit ses appendices qui ressemblaient à des tentacules griffus.

Joseph Payne Brennan, *The Feaster from Afar*

CULTE : Cet étrange avatar d'Hastur est peu vénéré sur Terre.

DÉVOREUR VENU DE LOIN,
mangeur de cerveaux

FOR	245
CON	525
TAI	165
DEX	165
INT	50
POU	125
Points de vie :	69
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	25
Mouvement :	10 / 50 (vole)

Armes : Griffes 90%, dégâts : 1 + drain de 5 points d'INT par griffe.
Armure : 20 points de peau épaisse et ridée.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu le Dévoreur venu de loin.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Une fois invoqué sur Terre, le Dévoreur venu de loin peut revenir dans la zone de son invocation à volonté tant qu'Aldebaran est au-dessus de l'horizon et qu'il fait nuit. Tous ceux qui ont des points de Mythe de Cthulhu et qui vivent dans la région font le rêve étrange d'être pourchassés sur une terre inconnue par un poursuivant qu'ils ne voient pas. La terreur provoquée par ces rêves est si intense que 0/1D2 points de Santé Mentale sont perdus à chaque fois que l'investigateur fait le cauchemar.
L'approche du Dévoreur venu de loin est signalée par un vent glacial qui souffle, la nuit. Cette forme d'Hastur semble être indépendante des Byakhee.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il attaque en perçant un trou dans le crâne de sa victime avec ses griffes et en aspirant son cerveau. Les corps sont dénués de toute blessure hormis celle-là. À chaque tour, le Dévoreur venu de loin peut attaquer une même cible avec 2D10 griffes. Chaque griffe inflige un point de dégât et draine 5 points d'INT. Lorsque l'INT de la victime est réduite à zéro, le Dévoreur venu de loin concentre son attention sur une autre victime ou part. Si une victime a encore des PV une fois que son INT est à 0, elle ne meurt pas immédiatement. Si la personne est branchée à des appareils pour la maintenir en vie moins d'une heure après l'attaque, elle pourrait survivre. Par contre, de telles victimes demeurent dans un état végétatif, incapable de penser, de bouger ou d'émettre le moindre son.

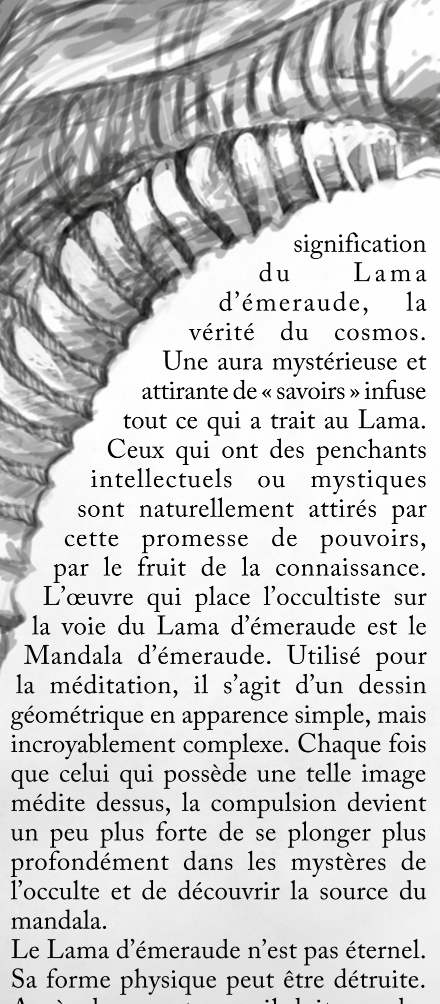
LAMA D'ÉMERAUDE

avatar d'Hastur

Le Lama d'émeraude exsude l'aura d'un saint homme énigmatique, vêtu de robes en lambeaux, d'un vert brillant. Lorsque le Lama marche, son torse ridé à la peau parcheminée d'une couleur verdâtre est à peine visible. La robe ne révèle qu'une tête et un cou qui peuvent passer pour humains. Généralement recouverte d'une capuche, sa tête, qui ressemble à une tête humaine chauve et ridée, est bien plus grande, et en forme d'œuf. Ceux qui regardent dans l'ombre de la capuche ne verront ni nez ni bouche, rien que des yeux dénués de pupilles et d'un vert brillant. Le seul autre trait notable est le troisième œil, une émeraude incrustée dans son front et de la taille d'un poing. Si la robe est déchirée totalement, il n'y a que du vide à l'endroit où les jambes devraient se trouver. À la place des hanches se trouve un torse qui se sépare en trois tentacules résiduels qui flottent toujours à un mètre du sol. Les bras du Lama demeurent cachés jusqu'à ce qu'il attaque. À la place des épaules se trouvent deux appendices. À la fin de chaque « bras », cinq tentacules fins et noueux, des « doigts » munis de bouches de lamproie à chaque bout.

Michael Dziesinski, *Secrets of Japan*

Le Lama d'émeraude est appelé « Gong Po » en tibétain, c'est un esprit/sorcier maléfique qui symbolise le fait de tenir à son égo, de se montrer obstiné face à ses désirs. En Pâli/Sanskrit, il est Mahâditthi, le Grand Trompeur.
Dissimulé sous des couches et des couches de savoirs ésotériques, l'avatar se révèle rarement aux étrangers et ne cherche jamais de victimes. Au lieu de ça, un chercheur peut passer une vie entière à écluser les livres occultes et les récits de seconde main dans son désir obsessionnel de comprendre la



signification du Lama d'émeraude, la vérité du cosmos. Une aura mystérieuse et attirante de « savoirs » infuse tout ce qui a trait au Lama. Ceux qui ont des penchants intellectuels ou mystiques sont naturellement attirés par cette promesse de pouvoirs, par le fruit de la connaissance. L'œuvre qui place l'occultiste sur la voie du Lama d'émeraude est le Mandala d'émeraude. Utilisé pour la méditation, il s'agit d'un dessin géométrique en apparence simple, mais incroyablement complexe. Chaque fois que celui qui possède une telle image médite dessus, la compulsion devient un peu plus forte de se plonger plus profondément dans les mystères de l'occulte et de découvrir la source du mandala.

Le Lama d'émeraude n'est pas éternel. Sa forme physique peut être détruite. Après deux cents ans, il doit prendre une nouvelle coquille mortelle. Il s'agit d'une forme de réincarnation qui consume l'âme d'un innocent Tibétain tout en ancrant le Lama d'émeraude sur Terre. Le temps entre les incarnations est le moment où il est le plus vulnérable alors que ses disciples Dugpa cherchent parmi les enfants de la région celui qui a la marque du Lama (une tache de naissance verte sur le front). À l'âge de huit ans, la transformation s'effectue.

Il n'est pas étonnant que l'apparence de l'avatar ait une vague ressemblance avec les « petits gris » rencontrés au cours du siècle dernier. Vu les recherches secrètes effectuées par les Bérets verts, d'innombrables personnes ont été soumises à des expériences par l'avatar. Les Dugpas tentent de donner naissance à un inconscient collectif jungien pour adopter le modèle religieux du nouveau millénaire de sorte que le Lama d'émeraude soit son dieu.

CULTE : Nul ne sait vraiment quand cet avatar est apparu pour la première fois, mais il pourrait avoir été connu à l'époque de l'Hyperborée, jouant le rôle du tentateur et du conseiller pour des générations de sorciers, de prêtres et d'adorateurs en s'enveloppant dans la religion dominante à l'époque. Certains croient que cet avatar a contribué à la chute de plusieurs grandes civilisations, telles que Mu, la Lémurie et l'Atlantide. Cet avatar était vénéré sur le sous-continent indien comme une déité hindoue. Avec le bouddhisme, il a pris l'apparence d'un lama, un maître ayant réussi l'ascension. Le Lama d'émeraude est toujours entouré par des moines et prêtres fidèles qui sont les meneurs secrets de sociétés occultes internationales. L'Asie est le terrain de jeu du Lama, bien qu'il ait fait quelques incursions dans l'Ouest. L'incursion la plus documentée a eu lieu durant la Deuxième Guerre mondiale, lorsque le Lama d'émeraude, se faisant appeler le Moine vert, a conseillé la Société Thulé d'Hitler. Au Japon, cet avatar se sert de l'être appelé le Moine noir pour accomplir ses machinations. Les disciples du Lama utilisent le Sutra Interdit pour pervertir le bouddhisme et contrôler divers groupes ésotériques.

Le Lama d'émeraude est bien connu des habitants de Shamballah. Shamballah, connu dans le monde pour être le lieu d'ascension des maîtres, a été construite par des prêtres et des sorciers qui fuyaient la Lémurie, l'Atlantide et Mu, aidés par le Peuple de K'n-yan qui installaient des tunnels souterrains sous les communautés, et par les Habitants de Yaddith. Ce lieu quasi-mystique se trouve simultanément au Tibet, dans les Terres oniriques et dans les restes brûlés d'une planète, ruines d'une civilisation éparpillée dans le cosmos depuis cent mille ans. Ce lieu énigmatique est mieux connu en Asie sous le nom de Triangle d'or, où de grandes quantités d'opium sont cultivées et exportées.

La majeure partie des stocks mondiaux de Liao, la drogue plutonienne, provient aussi de la vallée de Shamballah, où de grands champs de lotus noir sont cultivés. Liao est la source de la majeure partie du commerce entre Shamballah et le plateau de Leng, qui est facilement accessible via les tunnels et passages secrets. Les Tcho-Tchos, qui sont difficilement tolérés par la communauté de Shamballah, servent de marchands, mais ils épargnent aux habitants l'inconvénient d'avoir à se rendre dans le monde extérieur. Les Tcho-Tchos sont souvent pris, à tort, pour des sherpas tibétains par ceux qui voyagent dans la région himalayenne.

Il y a de nombreux artefacts dans le monde qui portent la marque de cette entité. La Doctrine des Larmes de Bouddha, un culte moderne inspiré par la Fraternité du Lotus Noir, est un pamphlet qui permet d'invoquer le Lama d'émeraude au moyen d'un mantra chanté. La Voie Mystérieuse, un livre grivois écrit par l'acolyte du Moine Noir, prêche aussi la gloire du Lama d'émeraude. Mais le livre le plus corrompu et éloigné de l'intention originale de son auteur est le Sutra Interdit, qui est la bible du Lama d'émeraude.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Lama d'émeraude possède plusieurs aptitudes uniques.

CORRUPTION TANTRIQUE DE L'ILLUMINATION : Cette corruption cherche à provoquer la faiblesse intellectuelle des chercheurs et des adeptes de l'occulte. Ceux qui cherchent les connaissances et qui tombent dans le piège gâchent leur méditation en enviant l'idée même de l'illumination et en se perdant dans la joie illusoire de l'avoir trouvée. Ils deviennent des momies vivantes, un cerveau vivant piégé pour l'éternité dans un corps desséché. Un des premiers symptômes est la soif irrationnelle de connaissances sur le Mythe à l'exclusion de tout le reste. Le chercheur tombe amoureux des pouvoirs et capacités mystiques obtenus par le biais de rituels tantriques sanglants et est obsédé par le pouvoir brut recélé dans les secrets du Mythe.

LE MANDALA D'ÉMERAUDE : Il crée une faim inconsciente de savoirs et d'illumination. Alors qu'il se trouve dans certains textes ésotériques, méditer sur cette forme géométrique ouvre la voie à la folie et à une illumination froide et purement humaine. L'Intuition avec un malus de 10 % de l'investigateur doit être testé dès qu'il médite sur le Mandala d'émeraude. Un test manqué indique le besoin impérieux de méditer sur le Mandala. Après trois échecs, l'investigateur gagne un point en Mythe de Cthulhu et cherche à approfondir le mystère du Mandala. Dans ses rêves et méditations, la forme du Lama d'émeraude apparaît pour le guider vers le Sutra Interdit, Shamballah ou tout autre secret du Mythe. L'apparition de Lama d'émeraude fait perdre 2/1D10 points de Santé Mentale au rêveur. Répéter ce cycle aussi longtemps que l'investigateur insiste pour méditer sur le Mandala d'émeraude.

LA ROBE BRILLANTE : Sa robe fait partie de son corps physique. Existant sur trois plans, elle sert de Portail vers Shamballah, les Terres oniriques, le Tibet, une planète lointaine et détruite, ainsi que vers les interstices de l'espace (le Nirvana, mieux connu par les érudits du Mythe pour être la cour d'Azathoth). Ceux qui sont attaqués par la robe sont enveloppés de ténèbres et réapparaissent au hasard dans l'un des lieux mentionnés. Des dégâts peuvent résulter du voyage dans le vide de l'espace, de la chute depuis les cieux, etc.

LE TROISIÈME ŒIL : Par le biais de la gemme sur son front, une scène tridimensionnelle se forme dans un brouillard vert. Les témoins doivent tester leur Intuition ou moins à chaque tour pour s'empêcher de regarder. Un échec signifie qu'ils sont hypnotisés. Les victimes deviennent obsédées par les lieux ou choses montrées et sont vulnérables à l'Étreinte du Lama. Les scènes dans le brouillard montrent la vraie nature du Nirvana, Azathoth qui danse avec sa cour, des visions de Shamballah, la mort de Bouddha, Hali la mystérieuse, Carcosa ainsi que d'autres choses étranges ou horribles. Certaines scènes, comme celles concernant Azathoth, peuvent nécessiter des tests de Santé Mentale. Les pertes sont de 10% de la valeur normale (exemple 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Azathoth via le troisième œil du Lama).

L'ÉTREINTE DU LAMA : Cette attaque est dévastatrice, doublement pour les bouddhistes (ou tous ceux qui vivent en croyant aux préceptes de la réincarnation) car ils croient que l'attaque du Lama empêche l'âme de la victime de se réincarner. En utilisant un de ses quatre « bras », qui ont une portée de trois mètres, le Lama tente d'attacher les cinq bouches de lamproie de chaque « bras » sur le crâne ou la colonne vertébrale de la victime, drainant 1D8x5 points de POU et 1D8x5 points de CON par tour, dévorant du même coup l'âme et le liquide spinale de la victime. Les tentacules peuvent être éloignés avec une FOR de 50 ou plus, mais tous doivent être retirés. La ponction continue tant qu'il reste un contact. Une fois que la CON ou le POU de la victime sont réduits à 0, la victime meurt, son âme est perdue et il n'y a aucune réincarnation, réanimation ou retour possible. L'avatar peut attaquer quatre personnes par tour de cette manière. Tous les souvenirs de la victime sont accessibles au Lama. Les survivants d'une telle attaque sont changés. Le POU et la CON reviennent au rythme d'un point par jour, mais les victimes gagnent 1 point de Mythe par 5 points de POU perdu. La soif de savoir est alors si grande que leur vie est dévouée à la recherche. Ce n'est qu'en trouvant un équilibre entre le POU perdu et la connaissance du Mythe qu'ils trouvent la paix, mais ils ne perdent pas leur besoin obsessif de trouver le Lama.

LAMA D'ÉMERAUDE,
Corrupteur des esprits

FOR	100
CON	250
TAI	70
DEX	125
INT	400
POU	175
Points de vie :	32
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	35

Mouvement : 15 (lévitation) / à volonté
Armes : Robe brillante 85%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus); Étreinte 55%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus); Troisième œil 75%, dégâts spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler, Contacter et Invoquer/Contrôler, ainsi que les autres au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : Aucune sous sa forme de prêtre; 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Lama d'émeraude sous toute autre forme.

ROI EN JAUNE
avatar d'Hastur

Il se trouve sur le balcon. Il n'a pas de visage et fait deux fois la taille d'un homme. Il porte des chaussures à bout pointu sous sa robe en lambeaux d'une couleur magnifique et une bande en soie semble flotter depuis le bout pointu de sa cagoule… Parfois, il semble avoir des ailes. À d'autres moments, il semble entouré d'un halo.

James Blish, *More light*

Le Roi en Jaune peut aussi prendre une forme humaine, vêtu d'une robe jaune ou de lambeaux multicolores et du Masque pâle. Les haillons sont l'extension de la chair de cette entité alors que le Masque couvre les horribles tentacules qu'il peut utiliser pour tenir une cible et la drainer de son POU. Par-dessus tout, il possède une terrible malléabilité de forme et peut s'étirer et se changer à volonté. C'est l'avatar d'Hastur le plus fréquemment rencontré.

CULTE : Les adorateurs sont souvent des fous, des artistes et des poètes solitaires, rendus fous par la lecture de la pièce *Le Roi en Jaune* et inspirés par sa cruelle beauté dans leur art, qui rend l'expérience humaine vide de sens. Symbole particulier, le Signe Jaune est souvent étampé sur les rares éditions du livre maudit. Le signe est un déclencheur subliminal de la folie et aide à modifier les rêves de ceux qui le voient.

LE ROI EN JAUNE,
forme sur son trône

FOR	125
CON	530
TAI	70
DEX	135
INT	250
POU	175

Points de vie : 60
Impact : +1D6
Carrure : 2
Points de magie : 35
Mouvement : 15 ou à volonté
Armes : Danse, test en opposition POU contre POU, dégâts : 1D4 par tour d'attaque (voir ci-dessus); Tentacules faciaux 100%, dégâts : 1D6 + 1 point de POU par tour; Agripper 90%, dégâts : 1D6+Impact+ Regard (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler, Contacter et Invoquer/Contrôler, ainsi que tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : Aucune sous sa forme de roi sur son trône, avec son Masque en place; 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Roi en Jaune sous toute autre forme.

LA DANSE DU ROI EN JAUNE : Le Roi en Jaune peut hypnotiser ses victimes par une danse étrange. Ceux qui y assistent doivent réussir un test en opposition de POU, sinon ils sont hypnotisés. Au tour suivant, les lambeaux qui revêtent le corps du Roi prennent vie alors que le Roi tournoie en un maelstrom jaune et tranchant, fondant sur sa cible hypnotisée, condamnée à rester sur place. La cible perd 1D4 PV par tour suite à l'attaque. Une fois par tour, la cible peut tenter de se libérer par le biais d'un autre test de POU.

LE SIGNE JAUNE

Le Signe Jaune est un symbole subliminal qui provoque la folie. Il est particulièrement utilisé par les cultes d'Hastur. Il sert à modeler les rêves de ceux qui le voient, poussant des personnes saines vers la folie et la destruction. En voyant le Signe Jaune, la victime perd 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce symbole semble se tortiller et bouger, s'avancer, affamé, vers sa cible. Cette hallucination ne dure qu'un tour. Ceux qui ont subi une perte de Santé Mentale pour avoir vu le Signe Jaune doivent faire un autre test de Santé Mentale la prochaine fois où ils s'endorment. En cas d'échec, ils feront de terribles cauchemars du Signe Jaune, du Roi en Jaune et du terrible Hastur. De tels cauchemars causent la perte d'un point de Santé Mentale. Cela continue à chaque fois que la victime s'endort, jusqu'à ce qu'elle parvienne à résister au Signe Jaune par un test de Santé Mentale ou qu'elle sombre dans la folie.

LE REGARD DU ROI EN JAUNE : Le Roi peut provoquer une peur paroxysmique en regardant et en touchant la cible, qui perd 1D6 points de Santé Mentale par tour. Chaque tour coûte trois points de magie au Roi. Pour éviter son Regard lors d'un tour particulier, la cible doit réussir un test majeur de POU.. Pour déterminer la folie, faites le total de toutes les attaques et faites un seul test. Les dégâts ordinaires dus à l'agrippement peuvent être infligés pendant ce temps.

HYDRA

Grand Ancien

Cela ressemblait à une mer de gelée grise, protoplasmique et dénuée de traits. Mais les bulles noires prirent une forme de tête… Il s'agissait de têtes humaines qui flottaient sur la mer grise, des milliers de têtes, mais dans la majorité, ce n'étaient pas des têtes humaines… Les têtes vivaient. Leurs yeux brillaient d'une lente agonie, leurs lèvres se retroussaient sur des gémissements silencieux, des larmes coulaient le long de leurs joues émaciées. Même les têtes terriblement inhumaines, aviaires, reptiliennes, choses inhumaines de pierre, de métal et de matière végétale, montraient les signes du tourment incessant qui les rongeait.

Henry Kuttner, *Hydra*

Cette Hydra ne devrait pas être confondue avec l'énorme matriarche des Profonds qui porte le même nom. C'est une entité vampirique qui vit en absorbant les têtes et les cerveaux des espèces intelligentes. Hydra vit dans une dimension étrange hors du temps et de l'espace.
Le seul moyen connu pour joindre Hydra est la projection astrale. Bien qu'un rituel spécial pour voyager jusqu'à la dimension d'Hydra soit décrite dans le pamphlet On the sending out of Soul, toute personne qui sortirait de son corps pourrait par inadvertance tomber sur le plan d'Hydra. En entrant dans la dimension d'Hydra, le voyageur astral ressentira d'abord un froid intense et ne verra rien d'autre qu'un épais brouillard gris omniprésent. L'étrangeté des lieux est oppressante et le voyageur ressent une certaine peur. Rapidement, le brouillard se lève et le voyageur astral constate qu'il flotte au-dessus d'une mer de gelée grise. Le voyageur est alors attiré vers la mer et voit les têtes innombrables lorsqu'il descend.

CULTE : Cette entité étrange n'est vénérée par aucune race.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Hydra ne peut pas attaquer ceux qui viennent dans son plan. Par contre, elle effectue un test en opposition de POU avec ses visiteurs. Si Hydra surmonte le POU de son visiteur, alors une partie du Grand Ancien pourrait le suivre hors de sa dimension, généralement sans que le visiteur le sache. Une fois que le voyageur quitte le domaine d'Hydra pour retourner dans son propre domaine, toute personne qu'il visite de manière astrale par la suite est attaquée par Hydra.
Une victime verra d'abord la forme fantomatique du voyageur astral, puis la masse grise qu'est Hydra. Hydra enveloppe la victime, l'attirant dans sa masse ondoyante où elle la décapite. Le Grand Ancien retourne ensuite dans son plan avec la tête de la victime encore vivante. Le corps décapité et sans vie de la victime est laissé sur place, couvert d'une gelée grise, comme tout ce qui l'entoure. Alors qu'Hydra part avec sa victime morte pour retourner dans sa tanière, le voyageur astral se réveille et retourne dans son corps physique. La seule protection contre une attaque d'Hydra est le Signe des Anciens.
Une fois qu'une personne a visité la dimension d'Hydra, il peut y retourner simplement en le voulant. Chaque visite dans le domaine du Grand Ancien fait perdre des points de Santé Mentale et permet à l'entité d'accéder au plan d'origine du voyageur.

HYDRA,
lune aux mille visages

FOR	N/A
CON	295
TAI	3915
DEX	N/A
INT	500
POU	250

Points de vie : 421
Impact : N/A
Carrure : N/A
Points de magie : 50
Mouvement : 0
Armes : Envelopper 90%, dégâts : décapitation.
Armure : Aucune, mais Hydra est une masse de gelée et les armes physiques ne la blessent donc pas. La magie, les armes enchantées, le feu, l'électricité et les produits chimiques lui infligent des dégâts normaux.
Sorts : Bien qu'elle soit capable d'utiliser n'importe quel sort, Hydra ne le fait généralement pas.
Perte de Santé mentale : 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Hydra.

HYPNOS

Dieu Très Ancien

Jeune comme il n'est possible que pour ceux qui se trouvent hors du temps, avec un beau visage barbu, des lèvres souriantes, un front haut et de belles boucles denses.

H.P. Lovecraft, *Hypnos*

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

HASTUR ET LES ÉTOILES

À cinquante années-lumière se trouve l'étoile Aldebaran, mot qui provient de l'arabe al Dabaran, qui signifie "le disciple". Ce serait une étoile comme toutes les autres si elle n'était pas connue pour être la demeure du Dieu Extérieur Hastur. Gare au voyageur interstellaire suffisamment fou pour approcher de cette étoile.
Hastur semble aussi avoir une affinité particulière pour deux autres lieux : les Hyades et la Pléiade. Depuis la Terre, ces trois lieux peuvent sembler être côte à côte dans le ciel, dans la constellation du Taureau. Cependant, en réalité, 350 années-lumière séparent Aldebaran de la Pléiade alors que les Hyades se trouvent entre les deux. Nul ne sait pourquoi cet amas d'étoiles est visible depuis la Terre seulement. Peut-être qu'Hastur occupe un énorme espace comprenant les trois étoiles ou peut-être qu'il existe une réponse plus inquiétante encore, reliés à la place de la Terre dans l'univers.
Les Hyades contiennent plusieurs centaines d'étoiles, à approximativement 130 années-lumière de la Terre. Le nom est grec et signifie "pluvieux". Les Hyades sont importantes dans notre discussion parce qu'elles protègent la planète de Carcosa disparue depuis longtemps, demeure du Roi en Jaune, l'un des nombreux avatars d'Hastur.
La Pléiade aussi contient plusieurs centaines d'étoiles, à environ 400 années-lumière de la Terre. Elles sont connues puisque c'est autour de l'étoile Celaeno qu'orbite la planète abritant la bibliothèque la mieux fournie de l'univers. Un monstre tentaculaire du nom du Dormeur du Lac garde la bibliothèque et il est censé être un autre avatar d'Hastur ou un suppôt du Dieu Extérieur.
Le Roi en Jaune est déjà apparu sur Terre et peut-être que le Dormeur du Lac aussi. Nous pouvons donc constater que nous vivons dangereusement près du royaume d'Hastur.



Le Roi en Jaune



Nous apprenons aussi que sa vraie forme est aussi tordue et inquiétante que les pires cauchemars. Dieu du sommeil, sa nature est reliée à la frontière entre le monde éveillé et les Terres oniriques, aux personnes endormies qui voyagent en rêve jusqu'à son royaume.

HYPNOS,
seigneur du sommeil

FOR	100
CON	1000
TAI	60
DEX	150
INT	80
POU	425
APP	150
Points de vie :	106
Impact :	+1D4
Carrure :	1
Points de magie :	85
Mouvement :	8

Armes : Transformation 100%, dégâts : la transformation.

Armure : Hypnos est immunisé contre tout ce qui n'existe pas simultanément dans les Terres oniriques et dans le monde éveillé, ainsi il ne risque d'être blessé que par les dormeurs durant leurs rêves et par les déités.

Sorts : Capacité de transformation.

Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Hypnos sous sa vraie forme.

CULTE : Bien qu'Hypnos ait parfois visité le monde éveillé, il n'y a pas eu de culte connu depuis la Grèce antique. Dans les Terres oniriques, Hypnos est vénéré par certaines entités inhumaines.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Si un rêveur devait aller trop loin ou attirer l'attention d'Hypnos, le dieu pourrait transformer celui-ci en une forme qui lui conviendrait plus. Un dormeur transformé prend la forme qu'Hypnos désire, mais aucune caractéristique ne peut franchir la barre des 250. Les compétences de la victime ne changent pas, sauf que sa nouvelle forme peut l'empêcher de les utiliser ou, au contraire, en faciliter l'usage. De nouvelles habiletés pourraient être accordées et des anciennes enlevées. Généralement, les victimes sont condamnées à vivre pour l'éternité avec Hypnos et ne retournent plus jamais sur Terre.

HZIULQUOIGMNZHAH

Grand Ancien

Il devina que cette entité ne serait pas facile à classifier, avec ses jambes ridiculement courtes, ses bras démesurément longs et sa tête à l'allure endormie, qui avait l'air d'un pendule sur son corps sphérique, comme un somnambule qui ferait un salto. Mais après l'avoir étudiée pendant un temps et avoir remarqué sa fourrure et son expression endormie, il commença à voir une vague ressemblance, mais inversée, avec le dieu Zhothaqquah.

Clark Ashton Smith, *The Door to Saturn*

Cet être à l'allure étrange est censé être apparenté directement à Tsathoggua et ressemble à une version inversée du Grand Ancien. Hziulquoigmnzhah vit dans une caverne sur Saturne et boit du métal en fusion. Comme Tsathoggua, il ne s'intéresse pas aux intrus et n'attaque pas, à moins d'être provoqué ou dérangé.

CULTE : Hziulquoigmnzhah est vénéré principalement sur Cykranosh (Saturne) par l'étrange peuplade indigène de la planète. Hziulquoigmnzhah est la déité principale de Cykranosh, mais est majoritairement inconnu sur la Terre. Les Hyperboréens le connaissaient, mais ne le vénéraient pas.

HZIULQUOIGMNZHAH,
dieu de Cykranosh

FOR	275
CON	650
TAI	210
DEX	125
INT	150
POU	150
Points de vie :	86
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	30
Mouvement :	20

Armes : Bras 100%, dégâts : agrippe, puis 5D6 dégâts (écrasement) par tour subséquent; Morsure 100%, dégâts 1D6+2D6 de brûlures par tour subséquent; Crachat 90%, dégâts : 2D6 de brûlures par tour subséquent.

Armure : 10 points de peau épaisse et de fourrure. Hziulquoigmnzhah régénère 20 PV par tour. Il est immunisé contre le feu, l'électricité, les produits chimiques et les autres dégâts du même type.

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.

Perte de Santé mentale : 0/2D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Hziulquoigmnzhah.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Hziulquoigmnzhah peut attaquer en attrapant ses victimes pour les écraser ou en les mordant avec sa bouche énorme pleine d'acide. Une fois mordu, l'investigateur continue d'être brûlé par l'acide chaque tour, jusqu'à ce que lui ou un de ses compagnons parvienne à enlever toute la salive de Hziulquoigmnzhah. Hziulquoigmnzhah peut aussi cracher sa salive acide sur une cible par tour. Ceux qui sont touchés

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LE PLAN ASTRAL

J'aborde le sujet du plan astral à contrecœur, car il me semble que cela convient plus à une discussion théosophique qu'au Mythe. Cependant, le livret du 18e siècle *On the sending out of the soul* semble prouver l'existence réelle d'un tel endroit. C'est pour cette raison que j'ai choisi de traiter ce sujet ici.

On the sending out of the soul explique comme séparer le corps astral du corps physique. La page huit de ce livret de huit pages contient le rituel nécessaire. En l'utilisant, on peut se projeter dans le plan astral.

Cela me pousse à me demander ce qu'est vraiment le plan astral. Je n'ai aucune réponse satisfaisante, seulement plusieurs possibilités.

Les théosophistes croient que le plan astral est composé d'une matière plus raffinée que celle de notre propre monde. Ils disent que nous avons tous un corps astral qui sera libéré à notre mort.

Carl Jung avance l'idée d'une conscience commune, qui offre une possibilité de plus pour le plan astral : un lieu qui serait créé par les rêves du monde.

L'idée la plus intrigante est celle des druides celtes. Ils appellent le plan astral le "royaume conjoint" et affirment qu'il est relié à tous les niveaux de la réalité. Grâce à lui, il est possible de voir tout le multivers et ainsi obtenir la connaissance.

Cela me pousse à me demander comment le plan astral est relié au Mythe.

J'ai lu quelques rares références à un Grand Ancien hideux qui vivrait là, Hydra. Il pourrait y en avoir d'autres. Le "royaume conjoint" des druides est un miroir de notre compréhension de Yog-Sothoth. Il semble que le plan astral pourrait aussi être le mécanisme qui permet l'existence des Portails, un moyen par lequel Nyarlatothep parcourerait l'univers. Voyageurs, prenez garde. Il y a des monstres.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES TERRES ONIRIQUES

Il y a bien longtemps, mes études sur le Mythe ont commencé par des recherches sur Cthulhu, puis sur les légendes Xothiennes, puis sur Yaddith, puis sur un millier d'autres choses. J'ai vu suffisamment de preuves sous la forme des récits des adorateurs et des scientifiques, sous la forme d'artefacts issus d'un passé depuis longtemps disparu, sous la forme d'événements qui ne peuvent pas être expliqués par la science telle que nous la connaissons, pour être convaincu de la véracité des récits sur le Mythe. Je ne peux pas avoir la même foi en ce qui concerne le royaume connu sous le nom de Terres oniriques, mais je pense que je dois les mentionner ici, car elles sont mentionnées dans plusieurs livres sur le Mythe.
Les Terres oniriques sont censées être un royaume fabuleux de magie et d'aventure dans lequel les rêveurs les plus doués peuvent entrer durant leur sommeil. C'est un royaume qui a une existence propre, voire une toute autre dimension. Il s'agit là d'un sujet sur lequel j'ai déjà écrit des articles.
Il y a des monstres qui vivent dans les Terres oniriques et qui ne sont connus nulle part ailleurs. Les Hommes de Leng, les Araignées de Leng et les suppôts de Karakal sont parmi les plus connus.
Certaines entités du Mythe que j'ai décrites dans le passé sont censées vivre dans les Terres oniriques. Nyarlathotep est censé y jouer un rôle important, gardant les prétendus "dieux de la Terre", des dieux qui n'ont jamais été connus dans notre royaume. Le Dieu Très Ancien Hypnos est censé protéger les chemins entre les Terres oniriques et notre monde.
Et il y a Chorazin. Cet avatar de Cthulhu règne sur le royaume des rêves et nous pouvons donc supposer que les Terres oniriques sont son royaume. Certaines sources indiquent que c'est lui qui aurait introduit les cauchemars dans les Terres oniriques, qui aurait créé les démons ténébreux qui y vivent. Nous ne pouvosn qu'espérer qu'il ne trouve pas de moyen pour créer un pont entre les rêves et la réalité.

perdent 2D6 points de dégâts par tour par brûlure, jusqu'à ce que l'acide soit nettoyé complètement ou qu'ils meurent. Un investigateur peut tenter d'Esquiver le crachat de Hziulquoigmnzhah, mais ne pourra rien faire d'autre au cours du tour. Le Grand Ancien peut cracher jusqu'à 42 mètres.

I

IDH-YAA

Grand Ancien

Monstruosité venue de la double étoile Xoth, elle est indiquée comme étant la compagne de Cthulhu dans les Écrits de Ponape. Les Grands Anciens Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Ythogtha sont issus des accouplements entre Cthulhu et Idh-yaa. Les anciens textes ne précisent pas si Idh-yaa est venue sur Terre avec son « mari ».

Daniel Harms, *Encyclopedia Cthulhiana*

C'est une énorme créature pulsante et grouillante ressemblant à un ver, qui vit sous la croûte de la double étoile Xoth. Idh-yaa a été la première des trois conjointes de Cthulhu alors qu'il se rendait sur Terre. Idh-yaa est demeurée en arrière alors que Cthulhu et leurs enfants, Cthylla, Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Ythogtha quittaient Xoth pour rejoindre la Terre.

CULTE : Relativement peu connue, Idh-yaa est vénérée par les Xothiens et par d'autres êtres étranges qui vivent sur Xoth. Il n'existe aucun adorateur connu d'Idh-yaa sur Terre, bien qu'elle soit mentionnée dans les Écrits de Ponape.

IDH-YAA, conjointe de Cthulhu, matriarche xothienne

FOR	270
CON	225
TAI	340
DEX	70
INT	190
POU	375
Points de vie :	57
Impact :	+7D6
Carrure :	8
Points de magie :	75
Mouvement :	3

Armes : Absorber 100%, 25 points de TAI par tour, noyade automatique une fois absorption complète, dégâts : 1D8 par tour dès le début de la noyade; Tentacule 75%, dégâts : agrippe et retient pour absorption ou écrasement 1D8+Impact.
Armure : 10 points de peau visqueuse et collante. Idh-yaa régénère 5 PV par tour.
Sorts : Idh-yaa connaît tous les sorts.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Idh-yaa.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'elle est invoquée par le biais de prières et d'un sort de Contact, Idh-yaa se tortille et fait craquer la surface de la planète sous les pieds de ceux qui l'invoquent. Certains tombent et sont absorbés par sa masse laiteuse et pas vraiment solide. Alors qu'elle digère les malheureux qui ont perdu l'équilibre, elle envoie des tentacules à la surface pour attraper d'autres proies et les ramener à elle. Pour beaucoup, c'est la plus grande récompense qui puisse être faite à un adorateur, et le fait de ne pas être choisi est source d'une grande honte. Les victimes qui entrent en contact physique avec Idh-yaa sont engluées et lentement absorbées. Ceux qui souhaitent s'échapper peuvent tenter de se libérer de la gelée gluante en réussissant un test en opposition de FOR contre la FOR du Grand Ancien. du Grand Ancien avec la leur sur la Table de Résistance. Une victime est absorbée au rythme de 25 points de TAI par tour. Une fois absorbée dans le corps du Grand Ancien, les règles sur la noyade s'appliquent. Les victimes absorbées peuvent tenter de s'échapper en découpant une ouverture dans la chair d'Idh-yaa et en s'extirpant de son corps.

IOD

Grand Ancien

Il devint graduellement visible malgré la lumière aveuglante… Ce n'était pas une entité homogène, mais un spectre maudit, un mélange d'éléments incongrus. D'étranges minéraux et formations rocheuses envoyaient un rayon aveuglant à travers une chair translucide et rugueuse, alors que le tout était baigné d'une lumière faible qui pulsait autour de l'horreur, comme un halo. Une fine couche de gelée coulait sur la chair membraneuse… et alors que la gelée coulait, d'hideux appendices végétaux s'agitaient en l'air, laissant échapper de petits cris affamés. Un œil aux nombreuses facettes regardait le tout, vide d'émotions.

Henry Kuttner, *The Hunt*

C'est un étrange conglomérat entre un animal, des minéraux et une plante. Lorsqu'Iod apparaît, une grande ombre noire se forme tout d'abord dans l'air, suivie d'une lumière aveuglante d'où le Grand Ancien émerge.
Iod est mentionné dans l'*Ishakshar*, le *Livre de Iod* et le *De Vermis Mysteriis* de Prinn.

CULTE : Iod était vénéré par les humains primitifs, mais est en grande partie inconnu de nos jours.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Iod paralyse ses victimes puis laisse tomber ses tentacules sur elles,

drainant leur âme au rythme de 1D20x5 points de POU par tour. Lorsqu'une victime atteint 0 POU, elle meurt, bien que son cerveau survive, piégé pour l'éternité dans son cadavre.

PARALYSIE : Pour immobiliser ses victimes, Iod doit d'abord surmonter leur POU lors d'un test en opposition. Pour se libérer de la paralysie, la victime doit surmonter le POU d'Iod avec le sien. Une victime peut tenter de se libérer de l'emprise mentale d'Iod une fois par tour jusqu'à avoir réussi ou succombé, ou jusqu'à ce qu'Iod soit chassé. Iod peut paralyser autant de victimes qu'il veut en même temps.

LA CHASSE : Ceux qui échappent à Iod sont traqués par le Grand Ancien dans leurs rêves et dans le monde éveillé. Une victime peut échapper à la chasse en renvoyant le Grand Ancien, soit par des moyens magiques, soit en lui faisant perdre 80 PV. Se tenir à portée d'un Signe des Anciens, d'un pentacle ou d'une étoile de David préparés pour l'occasion protège contre Iod.

IOD,
chasseur des âmes, poursuivant éblouissant

FOR	375
CON	300
TAI	500
DEX	80
INT	125
POU	150
Points de vie :	80
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	30
Mouvement :	20 (vole)

Armes : Tentacule automatique pour paralyser ses victimes, sinon 85%, dégâts : 1D20x5 POU drainé par tour.
Armure : 20 points.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter, Appeler et Invoquer/Contrôler, tous les sorts des Terres oniriques ainsi que tous les sorts que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 3/3D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Iod.

GRAVURE SUR BOIS D'ART POPULAIRE
Hongrie (Göcsej Museum, Zalaegerzeg)



ISIS

Dieu Très Ancien

Une femme magnifique, bien que son âge soit difficile à deviner. Son corps est celui d'une femme athlétique de vingt ans, mais quelque chose dans ses yeux donne l'impression qu'elle est plus âgée. Elle s'habille comme une voyante stéréotypée, avec des bibelots New Age pour bijoux. Bien qu'elle essaie de se faire passer pour une personne normale, elle se déplace avec une grâce surnaturelle.

Bruce Ballon, *Coming of Age*

Isis prend généralement la forme d'une très belle femme entourée de symboles et d'artefacts occultes. Elle ne se dévoile pas, mais peut jouer le rôle d'une voyante, d'une guérisseuse, d'une sorcière bienfaisante, etc. Quel que soit son déguisement, elle demeure royale, puissante et calme.

CULTE : Isis a bénéficié d'un culte humain considérable et organisé au temps de l'Égypte antique, mais plus maintenant.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Isis ne s'implique généralement pas directement dans les combats. Elle peut fournir des informations ou des indices aux investigateurs en leur disant la bonne aventure, par exemple. Son contact enlève l'envie de se battre pendant 2D20 tours, pacifie la victime et la calme au point d'en devenir sereine. La réussite d'un test en opposition de POU contre POU est nécessaire pour utiliser ce pouvoir contre des êtres du Mythe et d'autres entités surnaturelles.

ISIS,
Dieu Très Ancien

FOR	165
CON	250
TAI	50
DEX	100
INT	100
POU	190
APP	125
Points de vie :	30
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	38
Mouvement :	12 / 20 (vol)

Armes : Poing 70%, dégâts : 1D3+Impact; Contact apaisant 70%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais elle régénère 1D10 PV par tour par point de magie dépensé pour se guérir. Si ses PV tombent à 0 ou moins, elle se dissipe jusqu'à la pleine lune suivante, où elle peut à nouveau se manifester.
Sorts : Tous les sorts de guérison, de protection, de magie rituelle égyptienne, plus tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : Aucune.

ITHAQUA

Grand Ancien

Les étoiles avaient été occultées… Le grand nuage qui obscurcissait le ciel avait, étrangement, le contour d'un très grand homme. Et… là où le sommet du nuage aurait dû se trouver, où la tête de la chose devait être, deux étoiles brillaient, visibles malgré l'obscurité, deux étoiles brillantes, luisantes comme des yeux!

August Derleth,
The Thing That Walked on the Wind

Ithaqua a plusieurs manifestations ou avatars. Son apparence habituelle est celle d'une silhouette humaine géante et squelettique aux pieds palmés et aux yeux rouges. Ses traits sont déformés et macabres. Ils ressemblent à une parodie de visage humain difforme et à l'agonie. Le Grand Ancien ressemble à un squelette, ses cheveux et certaines parties de son corps flottent comme sous l'effet d'un grand vent.

Une des autres formes qu'Ithaqua peut prendre est celle d'un humain géant et poilu avec une énorme tête de cerf ou de taureau, des sabots, des mains griffues, des crocs acérés et des yeux brillants. Il souffle de grands nuages de vapeur et de brouillard et la neige tourbillonne autour de lui en d'étranges motifs. Cette manifestation pourrait être à l'origine, auprès des humains primitifs, de plusieurs mythes de dieux cornus et d'entités de la nature.

Le pas lourd du Grand Ancien s'entend parfois lors des nuits très froides, et ses traces de pas sont visibles dans la neige. Sa foulée mesure près d'un kilomètre. En suivant la piste, les investigateurs peuvent remarquer qu'elle disparaît subitement (lorsqu'Ithaqua regagne le ciel).

Ithaqua a été vu dans les régions arctiques et subarctiques où les esquimaux et les Amérindiens le rencontrent parfois. Il est connu pour arpenter les étendues glacées, traquer les malencontreux voyageurs et les emporter. Ces malheureux sont parfois retrouvés vivants et ils demeurent vivants pendant un temps, incapables d'expliquer ce qui leur est arrivé. La plupart sont retrouvés morts des semaines ou des mois plus tard, partiellement enterrés comme s'ils étaient tombés de très haut, glacés dans une position qui suggère une agonie douloureuse. Il leur manque parfois certains membres. Parfois, des corps pourrissants sont retrouvés dans les arbres, dans des zones très sauvages.

CULTE : Ithaqua n'a qu'un petit culte, bien que la plupart des tribus indigènes du grand nord le craignent. Les habitants de Sibérie ou d'Alaska peuvent laisser des sacrifices pour que

Celui qui marche avec le vent ne hante pas leurs campements, mais les cultes organisés semblent rares. L'Ordre secret de Celui qui marche avec le vent est un culte d'Ithaqua installé à Toronto, au Canada. Ithaqua est souvent vénéré dans le monde lointain de Borea.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Si Ithaqua se trouve à une dizaine de mètres, il peut utiliser des vents puissants pour tenter de soulever ses victimes dans l'air. Les joueurs des investigateurs attaqués de cette manière doivent faire un test en opposition de FOR contre la FOR d'Ithaqua. Si Ithaqua attaque plusieurs investigateurs de cette manière, sa FOR est divisée entre eux.
S'ils sont à portée, Ithaqua peut tenter de frapper avec une griffe par tour. Toute personne touchée est automatiquement tenue si Ithaqua le souhaite.
Le Grand Ancien peut aussi faire se lever de grandes tempêtes avec des vents violents et des tempêtes de neige. Dans les régions moins froides, Ithaqua peut provoquer d'importants orages, des tornades ou des ouragans, bien qu'il se trouve rarement dans ces régions. La force et la durée de ces tempêtes sont laissées entièrement à l'appréciation d'Ithaqua et peuvent durer plusieurs heures ou être terminées en quelques minutes, selon son humeur.

ITHAQUA,
Celui qui marche avec le vent, le Wendigo

FOR	250
CON	750
TAI	500
DEX	150
INT	50
POU	175
Points de vie :	125
Impact :	+8D6
Carrure :	9
Points de magie :	35
Mouvement :	10 / 100 (vole)

Armes : Rafale de vent 100%, dégâts : soulève et relâche*; Griffe 80%, dégâts : 6D6 (les dégâts ignorent les armures).
* 1D10x3 mètres, chaque tranche de trois mètres inflige 1D6 points de dégâts.
Armure : 10 points de peau épaisse.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter et Invoquer. Ithaqua peut invoquer 1D6 Wendigos à volonté.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ithaqua; 1/1D3 points de Santé Mentale pour avoir entendu les pas lourds d'Ithaqua dans la nature; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir entendu les hurlements du Wendigo portés par le vent du nord.

MARCHE AVEC LA MORT

avatar d'Ithaqua

La tornade, les vents et la pluie, sans compter les hurlements rageurs. Au-dessus, se découpant sur une masse nuage sulfureuse, l'image, immense et enflammée, d'un visage Indien difforme, un visage diabolique et furieux, semblant incarner tous les maux de l'Enfer.

Joseph Payne Brennan, *Jendick's Swamp*



Cet avatar d'Ithaqua se manifeste sous la forme d'une violente tempête au milieu de laquelle on peut voir le terrible visage d'un Amérindien. Ce visage est déformé et marqué par la rage.

CULTE : Marche avec la Mort a certains disciples parmi les tribus d'Amérique du Nord. Ils ne vénèrent pas tant Marche avec la Mort, mais avant tout lui offrent des sacrifices et lui rendent hommage pour apaiser cet esprit maléfique.

MARCHE AVEC LA MORT,
dieu des tempêtes furieuses

FOR	175
CON	N/A
TAI	N/A
DEX	250
INT	90
POU	150
Points de vie :	30
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	30
Mouvement :	100

Armes : Tempête 100%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus); Éclair 90%, dégâts : 2D10+immobilisation et mort possible (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais il ne peut être blessé que par les sorts qui drainent le POU ou l'INT.
Sorts : Il n'utilise généralement pas de sorts, mais peut connaître tous ceux que le gardien voudra.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Marche avec la Mort.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il attaque grâce à des tempêtes dévastatrices, des tornades, des ouragans, des pluies diluviennes, des éclairs éblouissants, etc. Ceux qui sont à l'extérieur pendant une tempête causée par Marche avec la Mort doivent se tenir à quelque chose. Pour ne pas être emporté par les vents, chaque investigateur doit faire test en oppositon de FOR contre la FOR de Marche avec la Mort. Ceux qui échouent sont emportés par le vent et leur corps malmené et brisé (ou ce qui en reste) est retrouvé à des kilomètres de là, ou disparaît à jamais. S'attacher avec des cordes ou des chaînes permet de retenir les investigateurs et ils peuvent ajouter la FOR de la corde ou de la chaîne à leur propre FOR avant de faire le test.
De plus, ceux qui sont pris par la furieuse tempête de Marche avec la Mort subissent 1D4 points de dégâts par tour car ils sont frappés par des débris emportés par le vent. Marche avec la Mort peut aussi attaquer les investigateurs avec des éclairs. Ceux qui sont frappés par les éclairs sont étourdis et immobilisés pendant un nombre de tours égal aux dégâts subis. Les victimes frappées par un éclair doivent réussir un test de CON, , au risque de mourir d'une crise cardiaque.
Le gardien devrait déterminer la FOR et la résistance de tout abri où les investigateurs voudraient se réfugier pendant une tempête. Les voitures et camions pourraient être renversés par le vent et causer des dégâts à ceux qui s'y trouvent. Certaines structures pourraient ne pas résister aux tempêtes de Marche avec la Mort et les toits et murs pourraient s'envoler, de même que les bâtiments pourraient s'écrouler.

CHOSE DES NEIGES
avatar d'Ithaqua

C'était comme si une averse de neige était apparue subitement au-dessus des autels, une masse informe de neige tassée, pas seulement des flocons, bien que des flocons l'entouraient… La chose commença à disparaître, comme si elle se dissolvait dans la neige qui tombait, jusqu'à ce qu'il ne reste rien. C'est alors que je fus effrayé, de peur que la chose qui avait été au-dessus de moi m'entoure maintenant dans la neige qui tombait.
August Derleth, *The Snow-Thing*

Cet avatar d'Ithaqua ressemble à un nuage intelligent de neige. Deux yeux brillants sont parfois visibles dans le nuage.

CHOSE DES NEIGES,
manifestation glaciale

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	190
DEX	175
INT	70
POU	175
Points de vie :	38
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	30 (vole)

Armes : Attaque de froid 100%, dégâts : 1D6 + 1D10 CON, 1D10 FOR et 1D4 APP par tour.
Armure : Aucune. La chaleur ou le feu intenses lui infligent 1D6 points de dégâts. Sinon, la Chose des Neiges ne peut être atteinte que par les sorts qui affectent le POU ou l'INT.
Sorts : Il n'utilise généralement pas de sorts, mais peut connaître tous ceux que le gardien voudra.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu la Chose des Neiges.

CULTE : La Chose des Neiges n'est pas vénérée.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Chose des Neiges attaque en infligeant des dégâts liés au froid. Aucune blessure réelle n'est infligée, mais les tissus, les os et les organes subissent des dégâts graves à cause du froid intense. Les victimes qui survivent à une attaque ont besoin de soins médicaux immédiats et prolongés. Un test réussi de Premiers soins permet de guérir un point de CON, un point de FOR et les PV perdus, mais pas l'APP. Un test réussi de Médecine permet de restituer 1D3 points de CON, d'APP et de FOR ainsi que les PV perdus. Il n'est possible de faire qu'un seul test. Après cela, l'investigateur a besoin d'une semaine de traitements médicaux professionnels par PV et par point d'attribut perdus.

J

JUK-SHABBF
Grand Ancien

Le dernier tiers était un cône de couleur pourpre, du sommet duquel une fumée bleue s'échappait vers une sphère qui flottait dans l'air, une sphère qui scintillait comme de l'ivoire translucide.
H.P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C.L. Moore et Frank Belknap Long, *The Challenge from Beyond*

Juk-Shabb est un Grand Ancien étrange et peu connu qui ressemble à une sphère de métal ou d'énergie intelligente.

JUK-SHABB,
dieu de Yekub

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	100
DEX	N/A
INT	150
POU	250
Points de vie :	100
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	50
Mouvement :	0

Armes : Frappe spirituelle, points de magie contre points de magie, dégâts : 2D10 points de Santé Mentale et stupéfaction pendant 1D100 heures.
Armure : Aucune, mais Juk-Shabb est immunisé contre toutes les attaques physiques courantes. Les armes enchantées et la magie peuvent le blesser normalement.
Sorts : Tous ceux qu'il désire.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Juk-Shabb.

CULTE : Juk-Shabb est vénéré par les créatures de la planète Yekub. Il communique avec ses adorateurs par télépathie et en changeant de couleur.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ses adorateurs préférés peuvent puiser dans son énorme pouvoir et accéder à son INT, son POU et ses sorts.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Juk-Shabb n'attaque jamais physiquement et est le moins malveillant des Grands Anciens. Il possède de grands pouvoirs mentaux et peut utiliser tous les sorts qu'il veut.

FRAPPE SPIRITUELLE : S'il surmonte le nombre de points de magie de sa cible avec les siens, la victime perd 2D10 points de Santé Mentale et demeure stupéfiée pendant 1D100 heures. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1D6 points de magie à Juk-Shabb. Le Grand Ancien a assurément d'autres pouvoirs mentaux uniques.



KARAKAL

Supérieur

Karakal, représenté entouré de flammes, peut mettre le feu n'importe où et est le seigneur des entités appelées les Suppôts de Karakal.

Sandy Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*

Les images de Karakal dépeignent un bel homme souriant, torse nu et encerclé de flammes. Karakal quitte rarement le Hall sacré des Pierres volantes dans la distante Kadath.

CULTE : Karakal est le dieu du feu des Terres oniriques. Il est souvent vénéré par les sorciers. Les gens qui vivent près de volcans lui rendent aussi hommage. Les temples de Karakal alimentent un feu permanent. Les prêtres surveillent attentivement les flammes et prétendent pouvoir ainsi discerner la volonté de Karakal.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les rares fois où il quitte Kadath, il voyage toujours incognito, bien qu'un observateur astucieux pourrait deviner qu'il s'agit d'un dieu s'il voyait, par exemple, un vieux vagabond allumer son feu de camp juste en le touchant du doigt. Karakal peut faire jaillir des flammes de sa main en dépensant un point de magie. Une telle flamme peut non seulement infliger des dégâts, mais aussi mettre le feu aux vêtements ou aux cheveux d'une cible. Karakal peut aussi créer des murs de flammes immobiles qui durent des heures, au coût d'un point de magie par tranche de dix mètres de mur. Toute personne qui voudrait traverser une telle barrière subirait 2D6 points de dégâts.

KARAKAL,
maître des flammes

FOR	175
CON	250
TAI	75
DEX	75
INT	70
POU	150
APP	80
Points de vie :	32
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	30
Mouvement :	15

Armes : Jet de flammes 90%, dégâts : 3D6 + met le feu à la cible; Poing 95%, dégâts : 1D3+Impact.
Armure : Selon sa volonté. Karakal peut invoquer sa sainteté divine et avoir une armure de 10 points. Il est immunisé contre tous les dégâts liés à la chaleur ou au froid.
Sorts : Karakal connaît tous les sorts pour Contacter les autres Supérieurs ainsi que Contacter Nyarlathotep. Il peut aussi créer un mur de flammes immobile pour une longueur maximale de 100 mètres, qui fait subir 2D6 points de dégâts à toute personne le franchissant.
Perte de Santé mentale : Aucune.

KASSOGTHA

Grand Ancien

Tournant lentement dans un halo veiné d'ocre, comme un fœtus déformé dans l'utérus du chaos, le Léviathan des maladies apparaissait… entouré d'un halo de vapeurs troubles, nœud gris bleu de mouvements rampants. Des kilomètres et des kilomètres d'anneaux. Noués et passant les uns sur les autres.

Joseph Pulver, *Nightmare's Disciple*

Dans certains livres du Mythe, il est dit que Kassogtha est la sœur de Cthulhu et sa troisième conjointe, avec laquelle il a donné naissance aux jumelles Nctosa et Nctolhu (censées être emprisonnées sur Jupiter au sein d'un ouragan trois fois plus gros que la Terre).

CULTE : Kassogtha n'a pas beaucoup d'adorateurs sur Terre, mais elle attire parfois l'attention des fous, y compris celle d'au moins un tueur en série. Seuls ou en petits groupes, les adorateurs de Kassogtha cherchent à libérer leur reine par des rituels horribles et sanglants basés sur le sexe, la drogue et la torture.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Kassogtha, comme de nombreuses autres déités du Mythe, communique avec les humains et les races inférieures par télépathie. Ceux qui sont en contact avec elle entendent une voix suraiguë, tonnante et horrible dans leur tête, les mots étant grossièrement reliés les uns aux autres et souvent entremêlés de langues inhumaines.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Kassogtha attaque en écrasant ses victimes sous ses kilomètres d'anneaux. Une fois frappée, une victime est rapidement attirée vers la masse grouillante de tentacules, où elle est écrasée autant par les anneaux que par le poids de la créature. Des amis peuvent tenter de libérer un investigateur piégé en l'attrapant et effectuant un test en opposition avec leur FOR combinée contre celle de Kassogtha. Un tel sauvetage ne peut être tenté qu'une seule fois. Au tour suivant, la malheureuse victime est attirée au centre de la masse grouillante du Grand Ancien.

KASSOGTHA,
conjointe de Cthulhu

FOR	595
CON	445
TAI	945
DEX	125
INT	135
POU	150
Points de vie :	39
Impact :	+18D6
Carrure :	19
Points de magie :	30
Mouvement :	20 (lévite)

Armes : Tentacule 90%, dégâts : agrippe; Étouffement dans les anneaux, automatique une fois la victime tenue, dégâts : 9D6.
Armure : Aucune, mais les armes non enchantées infligent des dégâts minimaux.
Sorts : Contacter Cthulhu, tous les autres sorts ayant un lien avec Cthulhu et ses Larves. Tous les sorts que le gardien lui octroie, à l'exception des sorts ayant un lien avec les Dieux Très Anciens et leurs suppôts.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Kassogtha.

KTHANID

Dieu Très Ancien

Car la chose qu'il se trouva subitement à regarder était une forme parfaitement horrible, la forme blasphématoire de Cthulhu en personne, sauf que ce n'était pas Cthulhu mais bien Kthanid, et alors que le premier était noir comme un puits sans fond, le second brillait de la lumière des étoiles… Et cette grande créature, brillante comme si elle était parsemée de diamants, regardait avec des yeux énormes qui scintillait comme de l'or en fusion.

Brian Lumley, *The Clock of Dreams*

Kthanid ressemble au jumeau brillant du grand Cthulhu, avec des yeux dorés. Le Dieu Très Ancien réside dans le Hall de cristal et de perles, un palais merveilleux sous un ancien glacier du monde étrange d'Elysia. Bien qu'il soit presque impossible à atteindre depuis le monde éveillé, certaines personnes dans les Terres oniriques savent comment atteindre Elysia depuis la Terre.
Certaines légendes du Mythe de Cthulhu indiquent que Kthanid et Cthulhu sont jumeaux, frères, membres de la même race ou reliés d'une certaine manière.

CULTE : Kthanid n'est pas vénéré par les humains bien qu'il puisse parfois convoquer certains humains dignes de confiance en son palais. Le Dieu Très Ancien assiste les individus qu'il en juge digne dans leur lutte contre les machinations de Cthulhu et les Grands Anciens. Généralement, l'aide de Kthanid se manifeste par des savoirs, des artefacts ou des sorts. Cependant, il affrontera directement les Grands Anciens dans de très rares cas.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Kthanid attaque avec d'étranges rayons lumineux qui émanent de ses yeux. Ces rayons peuvent retenir une cible ou lui infliger des dégâts. Pour retenir une cible, Kthanid doit réussir un test en opposition de POU. Les personnes ainsi retenues peuvent tenter de résister au POU de Kthanid à chaque tour, pour se libérer. Si Kthanid choisir d'infliger des dégâts à sa victime, le rayon lumineux provoque automatiquement 10D6 points de dégâts. Le rayon de Kthanid ignore toutes les armures ainsi que la résistance aux dégâts, naturelle ou artificielle.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

ELYSIA

Les histoires concernant Elysia sont très étranges et je ne peux que rapporter ce que j'ai lu dans de rares sources sans tenter de me prononcer sur leur véracité.
Elysia est censé être la demeure des Dieux Très Anciens, un lieu d'amour et d'harmonie qui n'est accessible qu'à ceux qui en sont vraiment digne. Cela ressemble au paradis. Il est donc suspect qu'un tel lieu existe dans le monde sombre dirigé par les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens.
Le nom semble dérivé d'Elysium, le paradis des Grecs, un lieu de mortels devenus immortels où seuls les préférés des dieux pouvaient entrer. Les rapports sont évidents et ne devraient faire qu'accroître nos soupçons face à ce paradis stellaire.
Je crois que les histoires qui font d'Elysia un paradis proviennent des anciennes légendes à propos d'une guerre entre les Dieux Très Anciens et leurs ennemis, les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens. Comme les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens sont visiblement des forces malveillantes, les Dieux Très Anciens ont été dépeints comme des saints. Mais ce n'est pas la vérité, car la terrible vérité est livrée dans certains ouvrages sur le Mythe : L'humanité n'est rien aux yeux des Dieux Très Anciens, elle est parfaitement insignifiante et ils se moquent du sort qui pourrait l'attendre.
Comment pourraient-ils s'en préoccuper, alors qu'ils sont censés avoir emprisonné de nombreux Grands Anciens sur notre planète, nous vouant ainsi à des millénaires de troubles? Comment pourraient-ils s'en préoccuper, alors qu'ils sont censés avoir détruit des planètes entières dans le but de vaincre leurs ennemis? Comment pourraient-ils s'en préoccuper alors qu'ils sont censés avoir tué, handicapé et emprisonné leurs ennemis pour l'éternité?
Pour les Dieux Très Anciens, nous ne sommes que des outils servant à vaincre leurs ennemis, approcher de leurs buts étranges et divertir leurs heures les plus sombres. Ils ne nous haïssent pas, ni ne nous méprisent, mais tout de même, attention ! Ce qu'ils font est pour leur seul et unique bien-être.

KTHANID,
l'éminence

FOR	500
CON	490
TAI	1050
DEX	105
INT	375
POU	500
Points de vie :	154
Impact :	+18D6
Carrure :	19
Points de magie :	100
Mouvement :	20 (marche) 18 (nage) / 20 (vol)

Armes : Rayon lumineux 100%, dégâts : 10D6 ou agrippe; Poing 100%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 15 points de peau. De plus, Kthanid régénère 10 PV par tour.
Sorts : Kthanid connaît tous les sorts qu'il veut.
Perte de Santé mentale : 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Kthanid.

KURPANNGA

Grand Ancien

Chien sauvage malveillant et diabolique du centre de l'Australie. Kurpannga est totalement imberbe à l'exception d'une ligne de fourrure le long de sa colonne vertébrale et d'une touffe au bout de sa queue. Ses dents sont vraiment très nombreuses et extrêmement pointues, ressemblant plus à celle d'un crocodile ou d'un dinosaure carnivore qu'à un chien sauvage.

Sandy Petersen, *Terror Australis*

Kurpannga vit dans les Terres oniriques, plus particulièrement dans le Temps onirique, le royaume des rêves des Aborigènes. Le légendaire Mulga-Seed a créé Kurpannga dans le Temps onirique et lui a confié assez de malice pour qu'il perdure éternellement.

CULTE : Kurpannga n'a aucun culte. C'est un agent de la destruction, pas de culte. Le Grand Ancien se rend souvent sur Terre semant mort et destruction.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Se trouver à moins de dix mètres de Kurpannga coûte 5 points de CON par tour à toutes les personnes présentes. Au lieu de mordre, il peut japper, grogner ou geindre et tous ceux qui se trouvent à portée auditive doivent réussir un test extrême de POU ou perdre 1D6 points de magie.

RAVAGES : Kurpannga peut ravager une terre simplement en marchant dessus. Tout ce qui se trouve sur le sol à moins de dix mètres de sa trace est empoisonné pour toute la saison suivante. Toutes les plantes qui poussent là sont déformées et les animaux qui mangent les plantes tombent malades et meurent.
S'il est réduit à 0 PV, Kurpannga est obligé de retourner dans le Temps onirique.

KURPANNGA,
le maléfique chien sauvage

FOR	325
CON	260
TAI	140
DEX	100
INT	60
POU	140
Points de vie :	40
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	28
Mouvement :	30

Armes : Morsure 90%, dégâts : 1D6+Impact; Présence terrifiante automatique, dégâts : 5 points de CON par tour; Aboiement automatique, dégâts : résister ou perte de 1D6 points de magie.
Armure : 8 points de peau.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Kurpannga.

L

LAM

Grand Ancien

Doté d'un large front, de petits yeux en amande, d'une petite bouche, il est visible sur une des peintures d'Aleister Crowley. [Il est dit] que Lam est l'un des Grands Anciens et qu'il est relié au Haut Prêtre qu'il ne faut pas décrire et aux « petits gris » des enlèvements dans des ovnis.

Daniel Harms, *Encyclopedia Cthulhiana*

Être au pouvoir inestimable, Lam ressemble aux « petits gris » des mythes modernes sur les ovnis avec son front large, ses yeux en amande, sa petite bouche et son absence de narines. Lam vit sur la face cachée de Mars, mais se rend de temps en temps sur Terre pour étudier la faune et la flore et capturer les spécimens qui l'intriguent. Lorsque Lam est invoqué ou choisit d'apparaître, il le fait dans une colonne de lumière vive et envoie souvent des hallucinations pour perturber ceux auxquels il rend visite.

LAM,
le gris

FOR	75
CON	115
TAI	70
DEX	95
INT	190
POU	325
Points de vie :	18
Impact :	+1D4
Carrure :	1
Points de magie :	65
Mouvement :	12

Armes : Domination POU contre POU, dégâts : spéciaux (voir ci-avant); Hypnose de masse automatique, spécial (voir ci-avant); Télékinésie automatique, 1 point de magie pour 25 points de TAI déplacés (voir ci-avant).
Armure : Aucune, mais Lam peut dépenser un point de magie pour soigner deux points de dégâts. Pour frapper Lam, un attaquant doit d'abord vaincre le POU du Grand Ancien avec le sien. Ceux qui y réussissent peuvent frapper Lam normalement. Ceux qui échouent voient leur attaque rebondir, comme si une force invisible protégeait son corps.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Lam.

CULTE : Aucun culte d'humains ne vénère consciemment Lam en tant que Grand Ancien, mais plusieurs individus et groupes lui rendent hommage par leur croyance en la vie extraterrestre.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Relativement faible physiquement, Lam compte sur ses pouvoirs mentaux pour dominer les esprits des autres et capturer ses sujets. Pour dominer une victime, Lam effectue un test en opposition de POU avec sa victime. Si Lam l'emporte, la victime tombe totalement en son pouvoir et fera ce qu'il ordonne, allant jusqu'à se suicider ou commettre des meurtres. Si Lam échoue, la victime ne sera pas en son pouvoir, mais elle « perd du temps », souffrant d'une amnésie courte qui l'empêche de se souvenir de ses interactions avec le Grand Ancien. Lam peut recourir à l'hypnose de masse sur une zone de trente mètres autour de lui en utilisant ses pouvoirs mentaux. Une fois sous l'influence de Lam, un investigateur ne peut pas se libérer tant que le Grand Ancien ne part pas ou qu'il n'est pas psychanalysé avec succès. Lam communique par télépathie. Il a aussi des pouvoirs télékinésiques et peut déplacer des objets par la pensée en dépensant un point de magie par tranche de 25 points de TAI de l'objet.

LILITH

Supérieur

Par là est entré le péché cosmique, rendu purulent par les rites maudits qui ont provoqué la marche souriante vers la mort qui allait nous ronger jusqu'à faire de nous des anomalies moisies trop hideuses pour une tombe. Satan tenait là sa cour babylonienne et dans le sang des enfants innocents se lavaient les membres lépreux et phosphorescents de Lilith.
H.P. Lovecraft, *The Horror at Red Hook*

L'entité appelée Lilith a plusieurs formes. Elle apparaît généralement sous la forme d'une femme sans âge d'une beauté sinistre à la peau d'albâtre et aux cheveux d'un noir de jais. Ses yeux ressemblent à des charbons ardents, ses lèvres sont d'un écarlate tentant et sa forme est la plus sensuelle de toutes. Parfois, c'est une femme noire et silencieuse à la beauté exotique, comme une Madone noire. Lilith prend parfois l'apparence phosphorescente d'une femme lépreuse. Elle peut aussi adopter la forme d'un monstre terrifiant et énorme.

CULTE : Lilith n'a pas vraiment de culte organisé dans notre monde moderne, mais elle était bien connue et fort crainte des premiers hommes. Elle est recherchée par des petits cultes et des sorciers attirés par les arts noirs ou par ceux qui s'intéressent à la magie de procréation, de fertilité ou du sexe. Dans le monde éveillé, elle est connue dans certaines religions pour avoir été la première femme d'Adam, qui s'est rebellée contre son mari et contre Dieu, pour ensuite devenir la conjointe de Satan. De tous les Supérieurs, Lilith est celle qui visite le monde éveillé le plus souvent. Nul ne sait pourquoi Nyarlathotep laisse Lilith se rendre dans le monde éveillé sans attirer son courroux.
Certaines sources pensent que Lilith appartenait autrefois aux puissants et mystérieux Dieux Très Anciens et qu'elle a été bannie dans les Terres oniriques en tant que Supérieur lorsque son culte et son pouvoir ont diminué. En tant que Déesse Très Ancienne, Lilith prenait souvent la forme d'une énorme femelle Gug lorsqu'elle venait dans le monde éveillé. Cela peut expliquer que Nyarlathotep la laisse aussi libre. Si c'est vrai, Lilith pourrait un jour retrouver son pouvoir et retrouver les Dieux Très Anciens dans leur temple entre les plans. Elle pourrait aussi être toujours capable de prendre la forme d'une femelle Gug.
Un livre rare et écrit en latin, les Psaumes du désespoir, Livre de Judas, détaille Lilith.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Tous ceux qui sont excités par la silhouette féminine sombrent dans une révérence muette en présence de Lilith. Ces victimes doivent

LILITH,
reine de la nuit

	Forme de déesse	**Forme de Gug géante**
FOR	150	150
CON	265	265
TAI	45	360
DEX	100	100
INT	125	125
POU	175	175
APP	25	N/A
Points de vie :	31	63
Impact :	+1D6	+5D6
Carrure :	2	6
Points de magie :	35	35
Mouvement :	10	10
Griffes	85% / 1D6+Impact	85% / 2D6 chacune (x4)
Embrasser	100% / drain 1D10 PM	N/A
Mordre	N/A	100% / 1D10
Piétiner	N/A	50% / 1D6+Impact

Armure : À volonté, elle peut invoquer sa sainteté divine, qui la protège comme une armure de 10 points. Lilith ne peut pas être blessée par une attaque physique durant la nuit. Durant la journée, elle peut être blessée normalement. Lilith peut régénérer 1 PV par point de magie qu'elle dépense.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, plus la capacité de contrôler tous les monstres extérieurs au Mythe.
Perte de Santé mentale : Aucune pour avoir vu Lilith; 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu un Gug géant.



LA REINE DE LA NUIT
Relique babylonienne faite de paille et d'argile cuite vers 1750 av. J.C. (British Museum)

réussir un test en opposition de POU. Ceux qui échouent ne peuvent pas faire autre chose que regarder Lilith, émerveillés par sa beauté. Ceux qui résistent au POU de Lilith ne tombent pas sous sa coupe. Lilith peut obliger tous ceux qui tombent sous son charme à lui obéir. Les victimes hypnotisées obéissent à leur maîtresse avec grand plaisir. Cette stupeur hypnotique dure jusqu'à ce que Lilith disparaisse ou qu'un test réussi de Psychanalyse rompe son emprise.

Lilith a la capacité de passer à travers tout obstacle, comme les portes, les murs, etc. Elle rend souvent visite aux hommes endormis, les séduisant et les poussant à avoir des relations sexuelles somnambules. Les victimes de la séduction somnambule de Lilith sont drainés de 1D10 points de magie et se réveillent fatigués, mais sans aucun souvenir de la visite de Lilith. Lilith peut aussi observer, sans être vue, les couples faire l'amour durant la nuit. Lorsque les amants s'endorment, Lilith vole une partie du sperme de l'homme. Avec le sperme obtenu par séduction ou par vol, Lilith crée des créatures monstrueuses et difformes qui hantent la nuit. Les enfants de Lilith sont des créatures nocturnes et elle règne donc sur tous les monstres qui n'appartiennent pas au Mythe.

Lilith a aussi la capacité de voler 1D10 points de magie en embrassant une victime et en réussissant un test en opposition de POU. Lilith utilise les points de magie volés pour remplacer les siens lorsqu'elle n'en a plus. Si elle n'a pas besoin de ces points de magie, ils sont simplement perdus. Au combat, elle peut griffer avec ses ongles durs.

LOBON

Supérieur

La lance est son emblème personnel, mais ce n'est pas un dieu de la guerre.

Sandy Petersen,
Field Guide to Creatures of the Dreamlands

Lobon est dépeint comme un jeune homme barbu, gracieux, aux cheveux frisés. Il s'habille de robes blanches et est couronné de lierre. La lance est son symbole personnel et ses statues tiennent toujours une lance dans la main droite.

CULTE : À une époque, Lobon et ses frères, Tamash et Zo-Kalar, étaient vénérés partout. Après la destruction de Sarnath, ce culte a presque disparu.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lobon n'aime pas les conflits. Lorsqu'il fait face au danger ou que ses adorateurs sont en péril, il tente de se retirer dans une autre dimension, emmenant avec lui ceux qui lui sont loyaux. Il ne se battra que s'il fait face à une créature capable de le suivre à travers les dimensions. Lobon combat par l'émission avec ses mains de rayons de lumière jaune. Ces rayons détruisent 3D6 points de magie à toutes les cibles touchées.

LA LANCE DE LOBON : La lance de Lobon a plusieurs aptitudes spéciales. Elle peut repousser les dégâts à raison de trois points de dégâts par point de magie dépensé. Elle peut aussi fournir quatre points de magie par tour à celui qui la porte, mais ces points de magie ne peuvent pas être emmagasinés. La lance peut voler selon les directions qui lui sont données mentalement et peut transporter des objets ou des animaux d'une TAI inférieure ou égale à 20.

Sa lance n'est pas une arme, mais un emblème. Elle devient impure et perd tous ses pouvoirs si elle trempe dans le sang ou dans l'ichor d'une race extraterrestre. Elle ne peut pas reprendre ses pouvoirs tant que Lobon ne l'aura pas purifiée dans la Grande fontaine d'Alath-Zann à Kadath. Lobon prête parfois sa lance à ses serviteurs préférés, parfois pour la durée de la vie d'un serviteur. La lance est une extension de Lobon et, si le dieu perd son pouvoir ou est détruit, la lance disparaîtra aussi.

LOBON,
ancien dieu de Sarnath

FOR	225
CON	240
TAI	60
DEX	105
INT	80
POU	110
APP	105
Points de vie :	30
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	22
Mouvement :	10

Armes : Rayon lumineux 100%, détruit 3D6 points de magie.

Armure : Aucune, mais la lance peut émettre une douce lumière qui repousse les dégâts à raison de trois points de dégâts par point de magie.

Sorts : Lobon peut invoquer toute créature native des Terres oniriques et qui n'est pas reliée à une autre déité en dépensant un point de magie par 5 points de TAI de l'être invoqué. Il connaît aussi tous les sorts pour Contacter les autres Grands Anciens ainsi que Contacter Nyarlathotep.

Perte de Santé mentale : Aucune.

LES PSAUMES DU DÉSESPOIR, LIVRE DE JUDAS

Écrit en latin par un auteur inconnu, ce livre est censé être l'un des livres « perdus » de la Bible. Il détaille la trahison de Judas ainsi que la tentation d'Ève, la chute de Satan, l'histoire de Sodome et Gomorrhe ainsi que les horreurs de l'Enfer. La première femme d'Adam, Lilith, est aussi décrite dans ce livre, y compris sa trahison et son statut de conjointe de Satan. Deux autres « engeances démoniaques » sont aussi décrites dans ce livre : la Reine en Rouge (avatar de Nyarlathotep) et le Grand Ancien Summanus. La date d'écriture du livre original est inconnue, mais des copies sont encore produites actuellement, la première copie survivante étant l'édition du 15e siècle.

Perte de santé mentale : 1/1D6
Gain de Mythe : +3 %
Mythe de Cthulhu : 15 %
Étude : 13 semaines
Sortilèges conseillés : Aucun

M

MAGNUM INNOMINANDUM

entité unique

La Brume Sans Nom a été créée par Azathoth pour remplir les interstices entre les sphères qui composent l'univers, et pour engendrer Yog-Sothoth.
Stéphane Gesbert, *Cthulhu Dark Ages*

Le Magnum Innominandum a les Gugs pour serviteurs et est vénéré par les Sombres. Il peut entrer dans le monde matériel lorsque certaines conditions sont remplies. Ces émanations de brume surnaturelle ressemblent au brouillard invoqué par le sort du même nom et sont précédées d'un vent glacial. Les êtres vivants enveloppés dans la Brume Sans Nom perdent l'usage de tous leurs sens hormis le toucher (modifiez les tests de compétences en conséquence). Les compétences cognitives – plus particulièrement la compétence Occulte – fonctionnent normalement. Cette expérience étrange coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.
Le Magnum Innominandum est susceptible de cacher des créatures, à la discrétion du gardien, par exemple un Vagabond dimensionnel, un à deux Gugs, un Sombre rejeton, de un à dix Sombres, etc.

MAGNUM INNOMINANDUM,
Brume Sans Nom, Lait du Vide

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	infinie
DEX	N/A
INT	0
POU	120
Points de vie :	N/A
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	24

Armes : Aucune, mais pourrait attaquer grâce aux entités qui se cachent à l'intérieur (selon les créatures concernées).
Armure : N/A.
Sorts : N/A.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu le Magnum Innominandum.

MÈRE DES ÉTOILES

Dieu Extérieur

La Mère des Étoiles est elle-même un morceau de pierre jaune-vert de la taille d'un enfant. Sa forme lui donne l'air d'une silhouette féminine, à la poitrine généreuse, potelée et sans visage. De cette silhouette ressortent des douzaines de branches fines comme des crayons et ressemblant à des racines…
Kevin A. Ross, *Dead in the Water*

CULTE : La Mère des Étoiles est une Larve des Autres Dieux. Elle n'a pas de culte, bien qu'elle ait des zombies pour la servir.

AUTRES CARACTERISTIQUES : La Mère des Étoiles est une créature intelligente arrivée sur Terre. Elle peut attaquer de très loin avec ses fines branches ou avec ses tentacules plus larges. La Mère des Étoiles peut animer des corps pour exécuter ses ordres. Elle possède aussi des pouvoirs magiques. Elle vit dans l'épave engloutie d'un vieux voilier, ses tentacules et ses branches se déployant à travers la coque pourrie, comme une plante parasite et malfaisante. Elle est capable d'attaquer avec ces racines, et elle peut animer les corps des marins de l'équipage, morts depuis très longtemps. Elle peut aussi créer des bancs de brouillard et a la capacité de renflouer ou de couler le navire à tout moment. Certains récits de navires fantômes peuvent être attribués à cette entité et à son repère englouti.

LE NAVIRE : Le navire de la Mère des Étoiles est la coque pourrie d'un voilier à deux mâts datant du 17e siècle. Il y a d'énormes trous béants dans la coque du navire, et les planches en décomposition débordent des côtés de façon désordonnée. Des bouts de corde et des lambeaux fantomatiques de voile pourrie pendent du mât principal fracturé. Le pont est déformé et fragilisé à certains endroits par des trous béants. Des membranes déchiquetées et gluantes d'une matière végétale jaune-vert lumineux et des plantes lourdes et grimpantes comme la vigne poussent sur le bateau. Le fait de voir ce navire maudit fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.
La cale du navire est un royaume de cauchemar rempli de pourritures et de pousses extraterrestres écœurantes de couleur jaune-vert. Il y a des tas de boue et de la vase jaune-vert partout, et l'odeur nauséabonde de chair en décomposition emplit la cale. D'innombrables vignes, de fines branches et de plus gros tentacules s'échappent de la Mère des Étoiles. Ces pousses atteignent le bois pourri de la coque comme des racines. Les corps des victimes de la Mère des Étoiles gisent sur le plancher de la cale, déformés et pénétrés par les racines qui lui permettent de se nourrir. Ces victimes apparaissent rétrécies, couvertes d'une vase jaune-vert lumineuse, et cimentées au plancher de la cale. Le fait de voir la cale fait perdre 1D3/2D6 points de Santé Mentale.

Pour renflouer son repère englouti du fond de l'océan, la Mère des Étoiles doit dépenser seulement 10 points de magie. Le navire en décomposition fait surface en 10 minutes environ. Les petits bateaux présents au-dessus du navire fantôme lorsqu'il fait surface sont détruits, les bateaux plus grands peuvent couler. Toute personne à bord d'un tel bateau perd 1D10 points PV et est jetée par-dessus bord.
Toute personne qui voit le navire fantôme jaune-vert surgir des vagues perd 1/1D4 points de Santé Mentale en plus de la perte normale de 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu le navire maudit. La Mère des Étoiles a besoin de dépenser seulement 1 point de magie pour submerger son navire, qui se glisse sous les vagues en 3D4 tours.

MERE DES ÉTOILES,
Déesse du Navire Fantôme.

FOR	40
CON	150
TAI	10
DEX	25
INT	75
POU	175+

(Cf. la note ci-dessous à propos du POU)

Points de vie :	16
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	0

Armes : Tentacules fins 20%, dégâts : 1D2 par tour + choc psychique ; Gros tentacules 50%, dégâts : 1D6 par tour + choc psychique.
Armure : 8 points de carapace. Notez que, comme la Mère des Étoiles ne peut pas bouger d'elle-même, toutes les attaques physiques à son encontre reçoivent un bonus de +25%. La Mère des Étoiles régénère les PV perdus au rythme d'1 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Créer des Zombies, Compréhension de Cthulhu, Suggestion Mentale, Épuiser le Pouvoir, Vagues d'Oubli, et d'autres au choix du gardien.
Compétences : Détecter la force vitale des humain 55%.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu le navire fantôme de la Mère des Étoiles; 0/1D4+1 points de Santé Mentale pour avoir vu la Mère des Étoiles.

TENTACULES : la Mère des Étoiles possède sept fines branches tentaculaires et trois tentacules plus larges et plus épais. Les branches fines ont chacune une FOR de 20 et 7 PV. Les tentacules larges ont chacun une FOR de 40 et 10 PV. Les armes d'empalement causent seulement la moitié des dégâts causés normalement, quel que soit le type de tentacule. En plus de tout dégât de constriction causé par un tentacule, la victime doit tout d'abord réussir un test en opposition de POU contre la Mère des Étoiles, sinon elle sera perturbée par

une vision étrange puisée dans la mémoire de l'entité. Cela fait perdre 1D6 PV supplémentaires et 0/1D4 points de Santé Mentale. Une fois que tous ses tentacules sont détruits, le Mère des Étoiles doit se défendre avec les corps qu'elle aura animés et ses sorts. Ses tentacules se régénèrent en 2D10+4 heures.
Ce choc psychique peut aussi être administré à toute personne qui touche ou frappe la Mère des Étoiles, à mains nues ou au corps à corps.

BROUILLARD ARTIFICIEL : La Mère des Étoiles peut générer un brouillard artificiel, en utilisant 5 points de magie. Cela prend 5 minutes. Une fois créé, le brouillard se répand dans toutes les directions à partir du navire de la Mère des Étoiles, au rythme de 8 mètres par tour, jusqu'à un maximum de 200 mètres. Le brouillard se dissipe habituellement au rythme de 8 mètres par tour. Le brouillard peut être créé à de multiples reprises en ayant des effets cumulatifs. Le brouillard est très épais et ne permet aucune visibilité au centre, autour du navire fantôme.

POUVOIR PAR LA SOUFFRANCE : La Mère des Étoiles devient plus forte grâce aux souffrances humaines. La moitié de tous les points de Santé Mentale et de PV perdus à 30 mètres du navire de la Mère des Étoiles sont ajoutés à son score total courant. Les points de magie n'excèdent jamais 20% du POU courant de la Mère des Étoiles. Si elle peut gagner 10 points de magie pendant le tour de quelqu'un, elle les convertit en 5 points de POU permanent qui sont ensuite ajoutés à son score total.

MÈRE DU PUS

Dieu Extérieur

Sa forme répugnante et liquide recouvre le fond d'une piscine stagnante, pleine de gelée et de boue nauséabondes. Elle a des yeux et des bouches ainsi qu'un nombre incroyable de tentacules… Consacrant leur temps à rêver et à grandir, les tentacules ondulent doucement dans son sommeil. Elle attend que sa grand-mère vienne lui chanter quelque chose pour se réveiller.

Richard Watts, *Behold the Mother*

La Mère du Pus est un Dieu Extérieur Inférieur composé de gelée, de tentacules, d'yeux et de bouches. La Mère du Pus a été engendrée par l'accouplement obscène entre un humain et Shub-Niggurath, la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux. Lorsqu'elle est invoquée sur Terre, la Mère du Pus cherche refuge dans des bassins d'eau stagnante et nauséabonde.

CULTE : La Mère du Pus n'a aucun culte organisé pour l'instant.

MÈRE DU PUS,
Dieu Extérieur inférieur, petite-fille de Shub-Niggurath

FOR	30
CON	425
TAI	320
DEX	95
INT	100
POU	225
Points de vie :	74
Impact :	+7D6
Carrure :	8
Points de magie :	45
Mouvement :	15

Armes : Tentacules 90%, dégâts : Impact + drain de 1D4x5 POU.
Armure : La Mère du Pus ne subit que des dégâts minimaux suite aux attaques physiques. En plus, comme elle se tapit et attaque depuis le fond d'une eau boueuse, toutes les attaques contre elle sont diminuées de moitié. Il est possible d'attaquer et blesser les tentacules qui sont visibles, mais c'est inefficace puisqu'elle en fait pousser de nouveaux et ne subit aucun dommage. Si les attaquants parviennent à la pousser à sortir de sa tanière, ils pourront l'attaquer normalement.
Sorts : Appeler Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton et tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/2D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la Mère du Pus.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : L'horreur du pouvoir de la Mère du Pus se manifeste de plusieurs façons. Chaque nuit, tous ceux qui se trouvent dans un rayon de trente kilomètres de la Mère du Pus doivent faire un test de Santé Mentale. Ceux qui réussissent perdent un point de Santé Mentale. Par contre, ceux qui échouent perdent 1D10 points de Santé Mentale. La plupart des habitants de la région deviennent fous. Certains se suicident, d'autres deviennent des débiles au point de se baver dessus toute la journée, d'autres enfin sont frappés d'une folie meurtrière. Ceux dont la folie est temporaire regagnent leurs facultés. Tous ne sont pas aussi chanceux et terminent leur vie dans un asile.
Au cours des neuf mois suivants leur exposition au pouvoir de la Mère du Pus, de nombreuses femmes humaines ou femelles d'animaux tombent mystérieusement enceintes. Les naissances qui en résultent sont toujours des êtres difformes et mort-nés et pourrissent parfois même dans l'utérus de sorte que, à la naissance, il ne sort qu'une gelée rouge et sanglante. Ceux qui se trouvent dans les alentours immédiats de la Mère du Pus sont frappés par la Triste malédiction de la Mère du Pus. Des ulcères apparaissent sur le corps des victimes. Ces bubons douloureux mettent plusieurs semaines à guérir convenablement et réduisent l'APP de 1D3x5 points (réduction permanente).

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Mère du Pus attaque avec 10 tentacules par tour. Une fois attrapées par la Mère du Pus, les victimes sont drainées de leur POU à raison 1D3x5 points par tour pour la nourrir. Pour drainer le POU, la Mère du Pus doit réussir un test en opposition de POU. La Mère du Pus peut attaquer jusqu'à quatre cibles en même temps et celles qui sont attrapées peuvent tenter de se libérer en comparant leur FOR à la FOR de la Mère du Pus, qui est divisée entre ses différentes victimes. Les victimes drainées de tout leur POU connaissent une mort horrible, leur corps n'étant plus qu'une coquille vide et desséchée.

MH'ITHRHA

Dieu Extérieur

Le Dieu Fenris, décrit par la mythologie Viking, est la plus célèbre des représentations légendaires de Mh'ithrha. Ce seigneur a tenté à de multiples reprises d'entrer dans notre monde et il est à chaque fois un peu plus près de la réussite. Dans les mythes, Fenris est contraint par les dieux à être retenu par un fil en argent magique. Fenris sera incapable de se libérer avant le Ragnarok, le Crépuscule des Dieux. Une fois relâché, Fenris dévorera Odin et avalera la lune! Ce que la légende cache dans les symboles est ce qui se passera après : le fil est la mince barrière qui sépare Tindalos de notre monde, le Ragnarok est la Fin des temps, Odin représente l'âme de l'humanité et la lune ronde est le symbole de l'espace courbe que les Habitants de Tindalos vont conquérir.

Bruce Ballon, *The Wild Hunt*

De tous les seigneurs de Tindalos, le plus puissant est Mh'ithrha, grand seigneur de Tindalos. Bien qu'il ne soit pas vraiment un Dieu Extérieur en soi, la forme de Mh'ithrha et ses pouvoirs incommensurables défient les classifications standards. Le combat éternel entre Mh'ithrha et Yog-Sothoth est légendaire.

VISION SURPUISSANTE : Mh'ithrha peut voir une zone de quinze kilomètres de rayon comme s'il était dans la quatrième dimension : derrière les murs, dans les containeurs, etc. et le tout en même temps. Il ne peut pas voir dans les zones protégées par la magie ou derrière des espaces ronds ou sphériques

PASSER À TRAVERS : Tant qu'un angle aigu se trouve à moins de trois mètres, Mh'ithrha peut passer via l'hyperespace jusqu'à un autre angle, n'importe où dans l'espace-temps dans lequel il vit. Il faut un tour pour ouvrir



VIDAR COMBAT FENRIR
Illustration de W. G. Collingwood (1908)

l'angle, d'où une brume commence à s'échapper. Il faut un deuxième tour pour sortir de l'angle de sortie.

DÉFORMER L'ESPACE : Pour un tour par tranche de cinq points de magie dépensée, Déformer l'espace permet de modifier l'espace-temps dans un rayon de 1,5 kilomètre. Ceux qui se trouvent au dehors de la zone concernée voient les choses se tordre et s'allonger de manière étrange. Ceux qui se trouvent dans la zone sont tordus et allongés et perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Pour ne pas être vulnérable pendant 2D6 tours à cause de cette déformation, ceux qui se trouvent dans la zone doivent réussir un test majeur de CON ou POU, selon le plus élevé des deux. Ceux qui se trouvent hors de la zone et qui tirent à l'arme à feu dans la zone doivent obtenir une réussite spéciale pour toucher. Ceux qui attaquent depuis l'intérieur de la zone doivent obtenir une réussite critique. Un personnage, qu'il se trouve dans la zone ou non, peut ignorer la pénalité s'il réussit un test de Mythe de Cthulhu (ou un test ordinaire de Sciences: mathématiques ou un test majeur de Sciences: physique) et qu'il sacrifie un point de Santé Mentale. (En cas de test réussi, le tireur est capable de comprendre les angles de distorsion.)

ATTAQUES : Mh'ithrha, en plus de son arsenal de capacités spéciales, peut attaquer à chaque tour avec ses griffes, en mordant ou en léchant. L'attaque de griffes laisse le même ichor bleu que celui des Chiens de Tindalos (poison léger qui inflige des dégâts à chaque tour jusqu'à être parfaitement essuyé). En mordant, Mh'ithrha peut avaler tout rond une cible d'une TAI allant jusqu'à 300.

MH'ITHRHA,
grand seigneur de Tindalos

FOR	400
CON	400
TAI	400
DEX	175
INT	220
POU	400
Points de vie :	80
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	80
Mouvement :	infini

Armes : Griffes 99%, dégâts : 1D6+Impact+ichor (voir ci-dessus); Morsure 100%, dégâts : avalé tout rond (TAI 300 maximum); Lécher 100%, dégâts : drain 1D10x5 POU + drain du sang* ; Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, dégâts : nausées**.

* -Cela laisse un trou béant dans la poitrine, entouré de gouttes d'ichor bleu. Mh'ithrha gagne un point de magie par 5 points de POU drainé, jusqu'à un maximum de 400.

** Tous ceux qui se trouvent à portée olfactive doivent réussir un test majeur de CON, sinon ils ne peuvent rien faire d'autre que vomir pendant 1D6 tours.

Armure : 8 points de peau. Les armes ordinaires ne lui infligent aucun dégât. Les armes magiques et les sorts lui infligent des dégâts normaux. De plus, Mh'ithrha régénère 8 PV par tour jusqu'à ce qu'il soit renvoyé.

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie et plus particulièrement ceux qui ont un lien avec le temps et l'espace.

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Mh'ithrha.

M'NAGALAH

Grand Ancien

Une masse tentaculaire qui ressemblait à des entrailles gonflées et nues pourvues d'yeux.
Ramsey Campbell, *The Tugging*

CULTE : M'nagalah est un Grand Ancien peu connu qui n'a aucun culte humain attesté, bien qu'il puisse être vénéré par des races extraterrestres sur d'autres mondes.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Son apparition est signalée par un sifflement et par un son humide. Lorsqu'il est rencontré ou invoqué, M'nagalah se traîne gauchement sur le sol, saisissant ses victimes avec des tentacules qui ressemblent à des entrailles dégouttant. Même ceux qui ont invoqué cette entité cancéreuse seront attaqués, à moins d'être protégés ou d'être cachés hors de vue de la créature.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Ceux qui sont saisis par M'nagalah sont écrasés. M'nagalah peut aussi se servir de ses tentacules pour les faire entrer par un orifice avant de retourner sa victime complètement (de sorte que les organes se trouvent à l'extérieur) au tour suivant. Les corps de ces victimes sont ensuite attirés dans la masse d'entrailles gonflées, ensanglantées et tremblantes de M'nagalah, où elles sont incorporées.

M'NAGALAH,
le dévoreur

FOR	225
CON	400
TAI	250
DEX	125
INT	105
POU	150
Points de vie :	65
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	25
Mouvement :	16

Armes : Tentacule 80%, dégâts : 1D6+Impact ou mort au tour suivant.

Armure : Aucune. M'nagalah régénère 25 PV par tour.

Sorts : Tous ceux qui ont un lien avec les Grands Anciens et leurs suppôts, ainsi que tous ceux que le gardien jugera appropriés.

Perte de Santé mentale : 4/3D10 points de Santé Mentale pour avoir vu M'nagalah.

MNOMQUAH

Grand Ancien

Une tête de lézard et un cou mou… Des pattes avant griffues et palmées… et des organes étrangement sensibles qui vibraient sous la membrane qui couvrait ses orbites vides.
Brian Lumley, *Mad Moon of Dreams*

Mnomquah a la forme d'un gigantesque lézard, semblable à un énorme dinosaure. Il réside dans le lac sublunaire d'Ubboth, au cœur des Terres oniriques lunaires. Certains affirment qu'il peut aussi être rencontré sur la lune du monde éveillé.

CULTE : Mnomquah est vénéré par les hideuses Bêtes lunaires et leurs esclaves de Leng. Le culte œuvre dans l'attente du jour où Mnomquah sera libéré de sa prison et pourra rejoindre sa conjointe Oorn, qui est enfouie sous les ruines de Sarkomand. La hiérarchie du culte est composée de Bêtes lunaires, mais quelques Hommes de Leng ont l'honneur de servir d'acolytes.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Mnomquah était l'un des Grands Anciens venu de l'espace avec le grand Cthulhu. Il s'est créé un grand sanctuaire souterrain au Lac noir d'Ubboth. Lorsque la lune a été arrachée de la croûte terrestre, Mnomquah et sa demeure sont partis en même temps. Les Dieux Très Anciens ont découvert Mnomquah dans sa tanière sublunaire et l'y ont enfermé.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Par rapport aux Grands Anciens, Mnomquah n'est pas très puissant et n'est rien d'autre qu'un monstre gigantesque. Il a une longue langue collante qui peut frapper des cibles distantes de 1,5 km et sa bouche peut avaler des bateaux complets. La langue du Grand Ancien est couverte d'une colle puissante, dont une victime peut tenter de se libérer en effectuant un test en opposition de FOR contre la FOR de 150 de l'adhésif. Si elle ne parvient pas à se libérer, la victime est attirée dans la bouche de Mnomquah au tour suivant.

MNOMQUAH,
monstre lunaire

FOR	500
CON	450
TAI	1000
DEX	90
INT	100
POU	165
Points de vie :	145
Impact :	+18D6
Carrure :	19
Points de magie :	33
Mouvement :	20 / 18 (nage)

Armes : Langue 90%, agrippe; Morsure 50% (automatique si victime tenue par la langue), dégâts : avaler tout rond; Griffer ou Piétiner 75%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 10 points de peau. Contre 30 points de magie, Mnomquah est capable de s'entourer d'une barrière d'énergie qui le rend invulnérable face à toute attaque physique. Cette barrière dure 1D10 heures.
Sorts : Contacter les Bêtes lunaires, Contacter Nyarlathotep, Contacter Oorn, Invoquer/Contrôler les Shoggoths et tous les autres que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Mnomquah.

MORDIGGIAN

Grand Ancien

Une ombre colossale qui n'était due à rien de ce qui se trouvait dans la pièce. Elle remplissait la pièce d'un bout à l'autre, bien plus haute que le plafond et puis, subitement, elle devint plus qu'une ombre. C'était une masse de ténèbres, noires et opaques, qui aveuglaient pourtant. Elle semblait absorber les flammes des urnes rouges et remplir la salle d'une aura de mort et de vide. La forme était celle d'une colonne, aussi grande qu'un dragon, ses anneaux s'enfonçant dans le couloir derrière elle. Mais elle changeait d'un instant à l'autre, tournoyant comme si elle était vivante et emplie d'un vortex d'énergie. Elle prit brièvement l'apparence d'un démon gigantesque pourvu d'une tête mais pas d'yeux, au corps mou. Puis, sautant et se propageant comme un incendie, il s'élança vers l'intérieur de la pièce.

Clark Ashton Smith, *The Charnel God*

Mordiggian à la forme d'une masse de mort et de ténèbres incarnées, qui change de forme à volonté. Le Grand Ancien est accompagné de la puanteur et de la froideur de la mort. Les feux ainsi que toutes les sources de chaleur et de lumière s'éteignent lorsque le Dieu charnel arrive, laissant la zone froide et immobile comme la mort.

CULTE : Mordiggian est peu vénéré par les humains ou les Goules de nos jours, mais, dans un futur lointain, il sera le dieu principal de la ville de Zul-Bha-Sair sur le continent perdu de Zothique. Le Grand Ancien est vénéré par certains nécromanciens et Goules des Terres oniriques. À Zul-Bha-Sair et dans tous les lieux où Mordiggian est vénéré, les morts sont offerts au Dieu charnel pour l'apaiser et il est jugé hérétique de ne pas le faire, même si les morts n'étaient pas des adorateurs de Mordiggian. Les prêtres de Mordiggian se recouvrent complètement de grandes robes à capuche de couleur pourpre et de masques en argent ressemblant à des crânes. Ramener les morts à la vie est la plus grande offense dans le culte de Mordiggian et c'est passible d'attaques par les prêtres de Mordiggian, voire par le Grand Ancien en personne. Le Culte du Dieu charnel est une secte dévouée à Mordiggian. *Le Manuscrit des Goules* donne plus de détails sur Mordiggian et son culte.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Tous ceux qui se trouvent en présence du Dieu charnel doivent réussir un test d'esquive par tour pour ne pas regarder le dieu en face et ainsi éviter d'être aveuglé par sa forme changeante. Ceux qui sont aveuglés doivent premièrement réussir un test de POU pour pouvoir attaquer le Grand Ancien, puis l'attaque est faite au quart de la compétence de l'investigateur aveuglé. Ceux qui ne sont pas aveuglés doivent aussi faire un test de POU, mais leur attaque se fait à la moitié de leur compétence. Ces investigateurs peuvent accomplir normalement tout test de compétence basé sur la vue tant qu'ils n'ont pas besoin de regarder Mordiggian. L'aveuglement dû au Grand Ancien dure tant que les investigateurs sont en sa présence. Une fois loin du Dieu charnel, les investigateurs aveuglés retrouvent la vue en 1D10 minutes.
Mordiggian n'est pas particulièrement un être malveillant et peut épargner ceux qui ne l'ont pas personnellement offensé, ses adorateurs faisant de même.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Mordiggian attaque en enveloppant ses victimes pour leur drainer leur force vitale et dissoudre leur corps. Il ne reste rien des victimes de Mordiggian, hormis leurs vêtements et leurs possessions inanimées. Ceux qui sont dévorés par le Dieu charnel ne sont plus jamais revus dans le monde éveillé ou les Terres oniriques. Leur force vitale et leur âme ont été pleinement consumées par le Grand Ancien.

LE MANUSCRIT DES GOULES

Ouvrage relié d'un cuir fait de peaux humaines, cet écrit maudit fait état de Mordiggian et de ses adeptes. L'un des effets secondaires terribles de l'étude du Manuscrit est que le lecteur sera ultimement transformé en Goule. Après chaque semaine d'étude, le lecteur doit réussir un test majeur de POU. En cas de succès, il a lu le livre sans devenir une Goule. Si un test de POU est raté, la transformation en Goule commence et ne peut ni être arrêtée, ni être renversée. Une fois commencée, la transformation provoque la perte permanente de 5 points d'APP et de 1D10 points de Santé Mentale par semaine. Une fois que l'APP atteint 0, la transformation est complète. Si, durant la transformation, la victime est réduite à 0 point de Santé Mentale ou devient folle, elle court rejoindre les autres Goules dans un cimetière humide. Si la victime ne devient pas folle et conserve un peu de Santé Mentale, elle peut demeurer dans le monde des hommes, mais doit se cacher ou se déguiser et ses compagnons doivent tester leur Santé Mentale comme s'ils avaient vu une Goule pour chaque jour passé en sa compagnie. De plus, une fois transformée en Goule, la victime doit appliquer les habitudes alimentaires des Goules ou périr. Des compagnons qui assisteraient aux horribles repas de leur ami devenu Goule doivent faire un test de Santé Mentale et perdent 0/1D2 points de Santé Mentale à chaque fois (1/1D4 points de Santé Mentale s'ils ignoraient le « régime » de leur ami). Simplement parcourir le livre n'inflige pas cette malédiction au lecteur. Cependant, il y a 10% de chance (cumulatif) que quelqu'un qui parcoure le livre doive tester son POU ou subir la malédiction. Le texte maudit est écrit dans un mauvais anglais.

Perte de santé mentale : 1D2/1D8
Gain de Mythe : +2 %
Mythe de Cthulhu : 40 %
Étude : 6 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler/Congédier Mordiggian, Contacter les Goules

MORDIGGIAN,
le Dieu charnel

FOR	175
CON	335
TAI	varie
DEX	100
INT	100
POU	125
Points de vie :	77
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	25
Mouvement :	16

Armes : Enveloppe 75%, dégâts : mort.
Armure : Les armes non enchantées ne peuvent pas le blesser.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, particulièrement ceux qui ont un lien avec les Goules et la mort.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Mordiggian.



N

NATH-HORTHATH

Supérieur

Nath-Horthath, dieu de Celephaïs… [est] toujours accompagné par un lion au moins.

Sandy Petersen,
Field Guide to Creatures of the Dreamlands

Nath-Horthath prend la forme d'un humain à la peau parfaitement noire, aux cheveux blonds et aux yeux argentés, sans pupilles. Il monte à cheval et est toujours accompagné par un lion. Nath-Horthath porte une cotte de mailles en argent au motif délicat, recouverte d'une cape de soie azur et une couronne en or sur laquelle des opales noires sont insérées.

CULTE : Nath-Horthath est le dieu de Celephaïs, mais il a des temples, plus petits, qui lui sont dédiés, ailleurs dans les Terres oniriques. Les lions sont sacrés aux yeux de Nath-Horthath et ils ne peuvent pas être blessés par ses adorateurs, sauf si Nath-Horthath est en péril.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Nath-Horthath est facile à mettre en colère, sauf par ses adorateurs, envers lesquels il fait preuve d'une patience infinie. Il se bat quelquefois même contre les autres dieux. S'il est provoqué, il reste toujours au moins pour livrer cinq tours de combat, même s'il perd. Il frappe presque toujours l'ennemi ayant le POU le plus élevé, laissant les autres à ses adorateurs ou à son lion.
Chaque tour, Nath-Horthath peut lancer une boule de feu de la taille d'un poing avec sa main, au coût d'un point de magie par tranche de 1D10 de dégâts causés par la boule de feu. Celle-ci frappe toujours, quelle que soit la portée, à moins que la cible n'esquive avec succès.
Si Nath-Horthath livre un combat au corps-à-corps, il peut former un marteau de guerre en argent à partir de rien. À la fin du combat, le marteau disparaît à nouveau. C'est une arme enchantée.

NATH-HORTHATH,
dieu de Celephaïs

FOR	300
CON	225
TAI	105
DEX	120
INT	70
POU	100
APP	90
Points de vie :	33
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	20
Mouvement :	12

Armes : Boule de feu 100%, dégâts : 1D10 par point de magie; Marteau 90%, dégâts : 3D6+Impact.
Armure : La cotte de mailles de Nath-Horthath arrête 15 points de dégâts. En plus, elle double le nombre de points de magie dont il dispose pour se défendre contre des sorts d'attaque.
Sorts : Nath-Horthath peut faire apparaître un dragon à ses côtés en dépensant un point de magie. Il connaît tous les sorts pour Contacter les autres Supérieurs, de même que Contacter Nyarlathotep.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu Nath-Horthath.

NCTOSA ET NCTOLHU

Grands Anciens

Nctosa et Nctolhu sont les jumelles, nées de Kassogtha et de son frère Cthulhu. Elles sont emprisonnées sur Jupiter, dans un ouragan d'une taille trois fois supérieure à celle de la Terre, la grande tache rouge de Jupiter.

Joseph Pulver, *Nightmare's Disciple*

Nctosa et Nctolhu sont les jumelles, nées de Cthulhu et de sa sœur Kassogtha. Bien qu'elles ne ressemblent pas vraiment à leur père, il est impossible de les distinguer l'une de l'autre. Les érudits présument que Nctosa aurait une carapace d'une teinte légèrement plus bleue, mais personne n'en est certain. Toutes deux sont des créatures gigantesques qui se tiennent sur huit pattes articulées et munies de six longs bras qui se terminent en pinces, émergeant d'une carapace qui rappelle un peu celle d'une bernique. Toutes les deux sont actuellement emprisonnées dans la grande tache rouge de Jupiter.

CULTE : Aucun culte terrestre ne vénère actuellement Nctosa ou Nctolhu.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Nctosa et Nctolhu attaquent toujours ensemble, en communiquant leur plan par télépathie. Chacune est capable d'attaquer avec trois pinces tranchantes comme des rasoirs par tour lors des combats.
Nctosa et Nctolhu ont des caractéristiques identiques.

NCTOSA ET NCTOLHU,
filles jumelles de Cthulhu

FOR	490
CON	375
TAI	910
DEX	135
INT	230
POU	190
Points de vie :	128
Impact :	+16D6
Carrure :	17
Points de magie :	38
Mouvement :	20 (marche) 20 (nage) 8 (vole)

Armes : Griffes 85%, dégâts : 1D10+Impact.
Armure : 15 points de carapace cartilagineuse.
Sorts : Nctosa et Nctolhu connaissent tous les sorts pour Invoquer/Contrôler à l'exception de Invoquer/Contrôler une Maigre bête de la nuit ainsi que tous les sorts de Contact, à l'exception de Contacter Nodens.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Nctosa et Nctolhu.

NODENS

Dieu Très Ancien

Et sur le dos des dauphins se trouvait une grande coquille crénelée dans laquelle reposait la forme grise, primitive et affreuse de Nodens, Seigneur des Grandes Abysses… Puis le vieux Nodens sortit une main ridée et aida Olney et son hôte à entrer dans la grande coquille.

H.P. Lovecraft,
The Strange High House in the Mist

Il adopte généralement la forme d'un humain normal, chenu, à la barbe grise. Nodens voyage souvent dans un chariot formé d'une énorme coquille tirée par des monstres extraterrestres ou des êtres fantastiques issus des légendes terrestres.

CULTE : Parfois, Nodens peut se montrer presque amical envers l'humanité. Il est venu sur Terre à plusieurs reprises et a aidé ceux qui étaient poursuivis ou harcelés par les Grands Anciens ou par Nyarlathotep. Nodens n'a aucun culte terrestre, mais il est très connu dans les Terres oniriques. Les Maigres bêtes de la nuit sont ses serviteurs.



LES CHEVAUX DE NEPTUNE
Huile sur toile de Walter Crane (1892, Neue Pinakothek, Munich)

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Nodens n'attaque jamais un ennemi physiquement. S'il fait face à un adversaire faible, il invoque un nombre suffisant de Maigres bêtes de la nuit pour s'en occuper. S'il fait face à un adversaire puissant, il tente de le révoquer. Pour cela, lancer 1D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au POU/5 de l'adversaire, celui-ci reste et Nodens part pour éviter le conflit. Si Nodens est contraint de partir pour n'avoir pas pu révoquer son adversaire, il emmène souvent un favori humain avec lui et l'abandonne dans un lieu quelconque. Il est connu pour avoir emmené des humains en voyage avec lui jusqu'aux confins de la galaxie (avant de les ramener).

NODENS,
Seigneur des Grandes Abysses

FOR	210
CON	225
TAI	75
DEX	105
INT	350
POU	500
APP	105
Points de vie :	30
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	100
Mouvement :	12

Armes : Bâton* 100%, dégâts : 4D6+Impact.
* Le bâton ignore les armures.
Armure : Aucune pour commencer, mais il peut choisir d'ajouter une armure en dépensant un point de magie par point d'armure désiré. Cette armure demeure jusqu'au coucher ou lever de soleil suivant.
Sorts : Il peut invoquer des Maigres bêtes de la nuit à raison de 1D10 créatures par point de magie dépensé. Nodens peut invoquer d'autres serviteurs à raison d'un par point de magie dépensé. Il se guérit à raison d'un point de dégâts par point de magie. Les gardiens devraient lui accorder d'autres sorts.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu Nodens.

NOTRE-DAME-DES-CHAGRINS

Entités Uniques

Ce sont les trois Dames des Chagrins, tout comme les Grâces sont trois : elles donnent sa beauté à la vie des hommes. Les Parques sont trois : à l'aide de leur mystérieux métier à tisser, elles tissent la sombre tapisserie de la vie des hommes, toujours dans des couleurs tristes, parfois teintées de cramoisi tragique et de noir. Les Érinyes sont trois : elles apportent le châtiment de l'au-delà à ceux qui ont commis de graves offenses. Et il fut même un temps où les Muses n'étaient que trois : elles arrangeaient les mélodies de harpe, de trompette et du luth selon les grands fardeaux des créations passionnées de l'homme. Ainsi, appelons-les Notre-Dame-des-Chagrins. Je les connais de fond en comble et j'ai marché dans tous leurs royaumes. Elles sont trois sœurs, aux destins bien différents, qui proviennent de la même famille mystérieuse. Mais leur domination ne connaît aucune limite.

Thomas DeQuincey,
Levana and Our Ladies Of Sorrow

Notre-Dame-des-Chagrins (aussi appelées les Trois Mères) sont trois entités puissantes, et font partie du Million de Favoris de Nyarlathotep. Mater Lachrymarum, Notre-Dame-des-Larmes, est la plus vieille, suivie par Mater Suspiriorum, Notre-Dame-des-Soupirs et par Mater Tenebrarum, Notre-Dame-des-Ténèbres, la plus jeune. Elles sont à l'origine de plusieurs légendes, y compris la légende de la triple déesse, la légende des Parques et la légende des Gorgones. Elles seraient également à l'origine des trois sorcières de Shakespeare, dans Macbeth.
Notre-Dame-des-Chagrins peut posséder des pouvoirs aussi inhabituels que puissants. Les trois sœurs peuvent se transformer, et chacune d'elles possède différents pouvoirs et emprises sur différentes créatures. Lorsqu'elles sont séparées, elles sont puissantes, mais lorsqu'elles sont ensemble, elles deviennent pratiquement invincibles. La seule façon de vraiment les tuer est de les tuer toutes les trois en même temps, car, sinon, elles peuvent se ressusciter les unes les autres.
Si elles sont ensemble lorsqu'on les rencontre, elles ont le pouvoir spécial de combiner leurs points de POU pour attaquer et se défendre. Leur POU combiné est de 800 et il leur est utile pour invoquer des sorts ou pour se défendre contre des attaques mortelles.

CULTE : Certaines personnes du monde éveillé et des Terres oniriques vouent un culte à Notre-Dame-des-Chagrins, en les prenant pour d'authentiques déesses.

MATER LACHYMARUM : Notre-Dame-des-Larmes est la plus vieille des trois. Au naturel, elle prend la forme d'une vieille dame ridée et sourde. Elle habite en toute solitude dans des antres paisibles. Ses serviteurs sont des créatures terriennes : des serpents, des asticots, des vers et des insectes rampants. Mater Lachrymarum peut rendre ses victimes sourdes en confrontant leur POU à la sienne, lors d'un test en opposition. Notre-Dame-des-Larmes domine les esprits à l'aide de sorts tels que Trou de Mémoire, Malédiction de la Pierre, Domination, Fascination, Instiller la Peur, Suggestion Mentale, Hypnotisme, Déflagration Mentale, Échange Mental, Flûtes de la Folie, Chant d'Âme, etc.

MATER SUSPIRIORUM : Notre-Dame-des-Soupirs est la sœur cadette. Au naturel, elle prend la forme d'une femme mature et muette. Elle habite dans des antres déserts et isolés. Ses serviteurs sont des créatures de l'air et du vent : des oiseaux, des chauves-souris et des insectes volants. Mater

Suspiriorum peut rendre ses victimes muettes en confrontant leur POU à la sienne, lors d'un test en opposition. Notre-Dame-des-Soupirs a le contrôle sur les rêves et connaît des sorts tels que Vision onirique, Cauchemar, Envoyer des Rêves, Piéger le Rêveur, Âme errante, etc.

MATER TENEBRARUM : Notre-Dame-des-Ténèbres est la benjamine. Au naturel, elle prend la forme d'une belle jeune femme aveugle. Elle habite dans des antres cachés dans l'obscurité. Ses serviteurs sont des créatures nocturnes : des chauves-souris, des rats, des araignées. Mater Tenebrarum peut rendre ses victimes aveugles en confrontant leur POU à la sienne, lors d'un test en opposition. Notre-Dame-des-Ténèbres à un plein pouvoir sur la chair, et peut lancer des sorts tels que Lier un Ennemi, Rendre Malade, Étreinte de Nyogtha, Forcer la Chair, Malédiction de l'enveloppe putride, Immunisation/Rempart de Chair, Faire fondre la Chair, Flétrissement, Chant de Sirène, Rasoir Spectral, Voler la Vie, Arrêt cardiaque, Atrophie d'un Membre, etc.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Elles partagent certains pouvoirs et certaines habiletés. Elles peuvent réanimer et contrôler les morts et ont souvent des zombies à leurs côtés lorsqu'on les attaque dans leur antre. Elles communiquent entre elles par télépathie, et peuvent aussi lire les pensées des autres (et envoyer des pensées dans l'esprit des autres). Elles peuvent contrôler et modifier les conditions météorologiques, produire des brouillards denses et affaiblir ou éteindre des sources de lumière. Les Trois Mères possèdent également les capacités de voler, de passer à travers des objets solides et de se transformer.

NOTRE-DAME-DES-CHAGRINS
les Trois Mères

carac.	Mater Lachrymarum	Mater Suspiriorum	Mater Tenebrarum
FOR	50	60	70
CON	375	375	375
TAI	45	55	65
DEX	30	60	90
INT	140	115	90
POU	225	250	225
APP	20	55	90
Points de vie :	42	43	44
Impact :	0	0	+1D4
Carrure :	0	0	1
Points de magie :	45	50	45
Mouvement :	6	8	8

Armes : Griffes/Poings 75%, dégâts : 1D4 + Impact; N'importe quelle arme 75%, dégâts : selon l'arme utilisée.
Armure : Aucune. Toutefois, les Trois Mères peuvent se protéger les unes les autres en utilisant 1 point de magie pour 1D4 points d'armure, ou se guérir les unes les autres à raison de 1D6 PV par point de magie utilisé.
Sorts : Voir les exemples plus haut. Elles peuvent Invoquer ou Lier toute race de serviteurs et Contacter Nyarlathotep. Elles peuvent également Contacter tous les autres Grands Anciens et les autres Dieux Extérieurs, au choix du gardien. Elles peuvent connaître n'importe quel autre sort, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu Notre-Dame-des-Chagrins sous sa forme humaine. 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Mater Lachrymarum; 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Mater Suspiriorum; 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu Mater Tenebrarum, si elles révèlent leur vraie nature et leurs véritables pouvoirs.

N'TSE-KAAMBL

Dieu Très Ancien

Des prêtres… armés de rouleaux et d'objets saints, chantant un hymne à la déesse N'tse-Kaambl dont la splendeur faisait éclater les mondes.
Gary Myers, *Yohk the Necromancer*

N'tse-Kaambl a l'apparence d'une belle femme vêtue d'une longue robe flottante, portant un casque de style grec ainsi qu'un large bouclier et une épée. Sur son bouclier est gravé le Signe des Anciens.

CULTE : N'tse-Kaambl est vénérée dans les Terres oniriques et a des autels dans tous les grands temples. Ses adorateurs sont principalement les prêtres de Yuth au crâne jaune. Ces prêtres sont les gardiens d'une amulette puissante qu'ils oignent en prière à leur déesse. Cette amulette est censée être un puissant talisman qui protège ceux qui voudraient profaner les possessions des Dieux Extérieurs. N'tse-Kaambl est peu connue dans le monde éveillé.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : N'tse-Kaambl est une déesse puissante qui a joué un rôle important dans la guerre contre les Grands Anciens. C'est elle qui a créé le Signe des Anciens qui a permis d'emprisonner tous les dieux hideux dans leur tombe. Elle s'oppose activement aux Grands Anciens et aux Autres Dieux dès qu'elle le peut. En plus de servir de lance normale, son arme peut projeter des rayons d'une énergie puissante aux effets similaires à ceux du sort de Flétrissement. Chaque rayon lui coûte un point de magie mais inflige des dégâts égaux à son POU/5 actuel. Son bouclier fonctionne comme un Signe des Anciens et protège tout ce qui est caché derrière.
N'tse-Kaambl est indifférente face à l'humanité dans son ensemble. Sa seule préoccupation est de vaincre une bonne fois pour toutes les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens. Elle aidera parfois ceux qui font appel à elle pour combattre de tels faux dieux. Elle n'interviendra directement que si l'un de ces êtres se manifeste physiquement. Si la menace est suffisamment importante, elle demandera aux autres Dieux Très Anciens de se joindre à elle pour le combat.

N'TSE-KAAMBL
Celle qui fait éclater les mondes

FOR	350
CON	225
TAI	100
DEX	125
INT	350
POU	500
APP	105
Points de vie :	32
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	100
Mouvement :	12

Armure : 25 points d'armure accordés par son bouclier et son casque. Comme Nodens, elle peut se soigner au rythme d'un point de magie pour un point de dégâts.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler et Contacter les Dieux Très Anciens et les Supérieurs. Signe des Anciens, Œil de Lumière et de Ténèbres.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu N'tse-Kaambl.

NUG ET YEB

Grands Anciens

Au Yémen, j'ai parlé avec un vieil homme qui était revenu vivant du Désert écarlate. Il avait vu Irem, la Ville aux Piliers, et avait prié dans les temps souterrains de Nug et Yev, Iä Shub-Niggurath!
H.P. Lovecraft et Adolphe de Castro, *The Last Test*

Nug et Yeb sont les jumeaux nés de Yog-Sothoth et de Shub-Niggurath. Ce sont des masses grouillantes et purulentes composées de vapeurs de gaz et de matière solide. Des yeux et

des bouches s'ouvrent et se ferment sur les corps mouvants de Nug et Yeb, se formant et se dissolvant, laissant échapper des crachats et de la sève. Les tourbillons gazeux et l'ichor se mélangent pour former des membres divers, qui se terminent sur des pinces ou des sabots. Les membres, les yeux, les bouches et les autres organes se forment, rapetissent et disparaissent continuellement dans ces entités cauchemardesques.

CULTE : Ces deux êtres monstrueux sont vénérés par le Peuple de K'n-yan dans des autels souterrains par des rites horribles et orgiaques. De petits groupes d'humains et de non-humains peuvent aussi vénérer Nug et Yeb dans des cérémonies semblables, dans des sanctuaires souterrains. Durant certaines cérémonies orgiaques, les Grands Anciens s'accouplent avec des sacrifices mâles ou femelles. Nug et Yeb dévorent leurs partenaires mâles une fois qu'ils ont leur sperme et donnent ensuite naissance à des créatures horribles. Leurs partenaires femelles sont engrossées et meurent en donnant naissance à leurs descendants.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Nug et Yeb attaquent en écrasant leurs victimes avec leurs appendices massifs ou en les mordant avec leurs nombreuses bouches.
Les deux Grands Anciens ont des caractéristiques identiques.

NUG ET YEB
blasphèmes jumeaux

FOR	450
CON	865
TAI	445
DEX	85
INT	155
POU	185
Points de vie :	131
Impact :	+1D6
Carrure :	11
Points de magie :	35
Mouvement :	25

Armes : Écraser avec un appendice 90%, dégâts : 1D6+Impact; Morsure 80%, dégâts : 5D6.
Armure : Aucune, mais aucune arme physique ne peut blesser Nug et Yeb. Les armes enchantées et la magie les affectent normalement.
Sorts : Nug et Yeb peuvent automatiquement s'Appeler l'un l'autre, ainsi que Shub-Niggurath et Yog-Sothoth. Le gardien peut leur octroyer n'importe quel autre sort.
Perte de Santé mentale : 1D10/1D100 points de Santé Mentale chacun pour avoir vu Nug et Yeb.

NYARLATHOTEP

Dieu Extérieur

Nyarlathotep, horreur aux formes infinies, âme crainte et messager des Autres Dieux.
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Nyarlathotep est le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul à avoir une véritable personnalité et il prétend avoir mille formes différentes. Pour lui, provoquer la folie est plus important et jouissif que la mort ou la destruction. Il est aussi le protecteur et gardien apparent des Grands Anciens des Terres oniriques, ces déités qui vivent principalement dans le royaume des rêves. Nyarlathotep observe les Grands Anciens qui se mêlent au monde éveillé d'un œil dédaigneux et ceux qui sont pris font souvent face au courroux du Chaos rampant. Nyarlathotep est même connu pour avoir détruit des Grands Anciens qui l'avaient mis en colère avec leur curiosité pour le monde des hommes.
Une fraction seulement des 999 formes de Nyarlathotep a été décrite. Le Pharaon noir ressemble à un Égyptien humain. La Langue sanglante est un énorme monstre possédant des appendices griffus et un tentacule long et rouge sang unique au lieu du visage. Celui qui hante les ténèbres est un être noir et ailé, possédant un œil rouge qui ne supporte pas la lumière. La Femme boursouflée est une femme éléphantesque au corps couvert de nombreux tentacules. La Bête adopte la forme du sphinx, mais son visage est constellé d'étoiles. Le Bonhomme Tic-Toc est une intelligence artificielle. L'Effigie de la haine est un totem horrible. Il existe aussi certaines preuves qui démontrent que l'Homme Noir des cérémonies de sorcellerie serait aussi une forme de Nyarlathotep. Toutes celles-ci, et d'autres encore, sont décrites plus précisément un peu plus loin.

CULTE : Nyarlathotep est généralement vénéré par le biais d'une de ses formes, ou Masques. Il existe de nombreux cultes éparpillés dans le monde. La Fraternité du Pharaon noir est installée au Caire et a une antenne puissante à Londres. Le Culte de la Langue sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la sagesse étoilée de la providence vénère Celui qui hante les ténèbres, de même que le Culte de la chauve-souris des sables en Australie. D'autres cultes connus incluent l'Ordre de la Femme boursouflée à Shanghai, la Fraternité noire, la Fraternité du Pharaon noir ainsi que la Fraternité de la Bête. Certains membres des Industries du Nouveau Monde vénèrent Nyarlathotep et Shub-Niggurath.
En plus, ceux qui vénèrent les Dieux Extérieurs le font souvent dans le but de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep. Les récompenses accordées aux esclaves loyaux sont souvent octroyées par le Chaos rampant, car les autres Dieux Extérieurs ne n'y intéressent pas. Nyarlathotep peut leur accorder la connaissance d'un sort, leur divulguer des faits destructeurs ou des croyances religieuses hérétiques, ou leur accorder un monstre pour serviteur. Les dons de Nyarlathotep semblent toujours provoquer des remous au sein de l'humanité ainsi que la souffrance et la terreur de celui qui les reçoivent.
En plus des serviteurs des Dieux Extérieurs, Nyarlathotep a aussi d'autres serviteurs propres, comme les Shantaks et les Horreurs chasseresses. La plupart de ses Avatars ont des créatures spécifiques, comme Shugoran et ses Shugorans, Set et ses Bêtes typhoniennes, ou les serviteurs de l'Effigie de la haine. Nyarlathotep peut accorder n'importe quel type de créatures à un serviteur, selon ce qu'il jugera bon. Un tel don exige le sacrifice permanent de 5 points de POU ou de toute autre caractéristique à Nyarlathotep et aux autres Dieux Extérieurs.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Nyarlathotep accomplit la volonté des Dieux Extérieurs et est appelé, à juste titre, leur âme. Il tente toujours de faire sombrer l'humanité dans la folie et plusieurs prophéties, y compris les histoires « Le chaos rampant » et « Nyarlathotep » ou le poème « Les Fungis de Yuggoth » semblent indiquer qu'un jour Nyarlathotep en personne détruira l'humanité, voire la planète entière. Nyarlathotep est toujours un personnage moqueur, qui n'éprouve que du dédain pour ses maîtres.
Toutes les invocations faites aux Dieux Extérieurs incluent le nom de Nyarlathotep, sans doute pour le reconnaître comme messager. Il est connu et craint de toutes les races du Mythe et leur demande parfois certaines choses.

AVATARS : Voici la description de plusieurs Avatars connus de Nyarlathotep. Il en existe des centaines d'autres. Le gardien devrait se montrer créatif afin de concevoir des « Masques » additionnels pour Nyarlathotep, afin de mieux terroriser ses investigateurs.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

NYARLATHOTEP

Je ne sais pas vraiment par où commencer pour parler de Nyarlathotep. Il est le dieu aux mille masques, aux mille personnalités et motivations différentes. Sous ses nombreuses formes, il est vénéré dans tous l'univers, sur Abbith, sur Sharnoth, sur L'gy'hx et ailleurs encore. Ce que je veux faire ici est tenter de décrire certaines des motivations les plus courantes de Nyarlathotep, de manière à mieux cerner cette entité inconnue.

Il sert les Dieux Extérieurs. Nyarlathotep est censé être "le messager, le cœur et l'âme" des Dieux Extérieurs. Alors qu'ils sont emprisonnés, il est libre, apte à accomplir leurs tâches dans l'univers, de porter des messages à leurs pairs ou leurs adorateurs.

Il prépare la fin du monde. Alors que les Dieux Extérieurs sont emprisonnés, Nyarlathotep prépare leur retour éventuel. De nombreuses prophéties annoncent qu'il sera le héraut de la fin des temps, que ce seront ses actions qui provoqueront notre perte. Je sais sans aucun doute possible que ses adorateurs dans le monde sont actifs à cet égard. Il est indubitable qu'ils soient des milliers dans les autres mondes également.

Il voit la face noire de l'univers. La vision de Nyarlathotep est assurément noircie. Il voit l'univers non comme il est, mais comme il pourrait être dans nos pires cauchemars. Alors, il tente et corrompt pour que sa vision devienne la nôtre.

Il incarne les forces de la nature. Bestial et furieux, Nyarlathotep s'en prend à ce qui le met en colère et il n'y a aucune intelligence dans ces réactions animales.

Il est. Finalement, nous devons simplement nous souvenir que Nyarlathotep était, est et sera. C'est un être sensible, rusé et intelligent qui met en place des plans sur plusieurs milliers d'années. C'est pour cette raison qu'il semble étrange et inconnu aux pauvres mortels que nous sommes.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES DIEUX TRÈS ANCIENS

Dans mon article sur Elysia, j'ai émis des avertissements concernant les Dieux Très Anciens, en précisant que ce ne sont pas les bienveillants mécènes de l'humanité que certains aimeraient qu'ils soient. Cela nous mène à la question suivante : Quels sont leurs buts? C'est ce que j'essaie de comprendre ici, mais soyez d'ores et déjà avisés que ce qui suit ne sont que des spéculations et que tenter de comprendre les motivations des Dieux Très Anciens dans leur ensemble est comme de tenter de déterminer les motivations de l'humanité. Ce sont deux grands groupes hétérogènes.

Ils détestent les Grands Anciens et les Supérieurs. De nombreux textes relatent que les Grands Anciens et les Supérieurs font la guerre aux Dieux Très Anciens ou se rebellent contre eux. Les Dieux Très Anciens ont gagné cette guerre et ont emprisonné bon nombre des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs. Certains livres établissent un lien entre cette guerre et le vol des connaissances de Celaeno, mais tous les récits sont des apocryphes et nous ne pouvons donc pas leur faire confiance. Quel que soit le cas, nous pouvons conclure ce qui suit : Un des buts des Dieux Très Anciens est de s'assurer que leurs anciens ennemis demeurent enfermés et punis, à n'importe quel prix.

Ils protègent certaines régions de l'univers. Nous savons qu'Hypnos protège la frontière entre les Terres oniriques et le monde éveillé. Kthanid semble garder le monde d'Elysia. Rathis surveille les frontières extérieures de notre univers. Nul ne sait pourquoi ces êtres se sentent obligés de protéger ces lieux.

Ils agissent dans leur propre intérêt. C'est la motivation la plus basique, celle qui est facilement oubliée. Les Dieux Très Anciens sont des êtres, des membres de grandes races dans bien des cas. Bien qu'ils puissent ne pas souhaiter notre destruction, ce ne sont pas nos alliés non plus. Ils désirent élever leur espèce, atteindre de nouveaux niveaux de technologie, de philosophie et de vie. Ils souhaitent découvrir de vieux mystères, de nouvelles sciences. Nous pouvons simplement espérer ne pas être sur leur chemin.

AHTU

Avatar de Nyarlathotep

Bien plus haute que les géants de la forêt qui l'entourait, la colonne d'un diamètre de quinze mètres se faisait pousser des tentacules grossiers et dorés qui scintillaient comme s'ils étaient incrustés de quartz. Ils zigzaguaient entre les combattants, aussi flexibles que la soie. Lorsqu'ils se refermaient sur quelque chose, ils l'écrasaient et faisaient gicler le sang sur une dizaine de mètres.

David Drake, *Then Curse the Darkness*

Ahtu n'est pas un Avatar particulièrement important, mais il a été longuement étudié.

CULTE : En Afrique, les adorateurs de cette horreur sont ceux qui n'ont aucun espoir, qui sont poussés à la folie par les mauvais traitements des dirigeants qui les exploitent. L'automutilation est un signe du culte : tous les adorateurs ont des membres amputés ou de terribles cicatrices dues aux coups de fouet ou aux terribles corrections qu'ils subissent. Cependant, le culte du Nouveau Monde a adopté des rituels plus proches du vaudouisme.

AHTU, seigneur des difformités

FOR	750
CON	1000
TAI	500
DEX	125
INT	50
POU	250
Points de vie :	150
Impact :	+15D6
Carrure :	16
Points de magie :	50
Mouvement :	24

Armes : Avaler 100%, dégâts : mort automatique; Éruption 100%, dégâts : 4D6 suite au choc + 6D6 PV à cause de la chaleur; Tentacules 80%, dégâts : 6D6+Impact ; Écraser 100%, dégâts : 12D6.

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ahtu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Le *Necronomicon* décrit Ahtu, indiquant qu'il est une des nombreuses graines tombées voilà une éternité et que, s'il devait prendre racine ici, il occuperait toute la planète. Les sorts indiqués dans le *Necronomicon* permettent d'Invoquer ou de Renvoyer Ahtu.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lorsqu'il apparaît, il surgit du sol, frappant toute personne se trouvant à moins de dix mètres par la chaleur démentielle et le choc de l'explosion. Ses huit tentacules longs de soixante mètres lui permettent d'attaquer huit fois par tour.

Ahtu peut Écraser tout ce qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Si elle réussit un test d'Esquive, la victime peut s'échapper en perdant 3D6 PV. Ahtu a besoin de quatre tours avant de pouvoir Écraser une autre cible.

AKU-SHIN KAGE

Avatar de Nyarlathotep

De forme humanoïde, son trait le plus distinctif est que l'Avatar est vêtu d'un costume complet d'une armure de samouraï o-yoroi noircie. (O-yoroi signifie qu'elle est composée de plaques de métal émaillées reliées en un motif ornemental, formant une protection légère mais très efficace.) Mais, aux endroits où des parties de corps normales devraient être visibles, comme les bras, les jambes et la tête, se trouve plutôt une ombre amorphe qui bouge dans l'armure. Ceux qui sont suffisamment braves pour regarder dans le casque voient un vide noir ainsi qu'une douzaine de petites bouches aux dents tranchantes. Du sang coule constamment par la jointure de l'armure.

Michael Dziesinski, *Secrets of Japan*

Cet Avatar ne peut être invoqué que les nuits de nouvelle lune ou lors des nuits les plus noires. À ceux qui l'invoquent sans le savoir, l'Aku-Shin Kage se manifeste sous sa forme invisible, se fondant dans l'ombre environnante pour suivre sa nouvelle victime.

En plus du masque horrible de l'Aku-Shin Kage, l'Avatar japonais de Nyarlathotep peut prendre la forme d'un Japonais charismatique à la présence imposante, surnommé le Sombre seigneur de guerre qui, au cours des siècles passés, a influencé le cours des choses parmi les ordres religieux et militaires. Le Sombre seigneur de guerre a été responsable de nombreux combats des périodes les plus troublées de l'histoire japonaise. Le visage que prend l'Avatar est celui d'un homme appelé Nobunaga Oda, qui était un seigneur de guerre féodal, responsable de la réunification sanglante du Japon au cours de l'ère Sengoku. Actuellement, ce masque humain siège souvent sur des conseils d'administration de grands capitaines de l'industrie japonaise, vêtu d'un costume noir. Une fois tué, il reprend la forme monstrueuse de l'Aku-Shin Kage. Ce « fantôme de Nobunaga » sème également la discorde en utilisant les nationalistes d'extrême-droite en leur promettant un nouvel âge d'or pour le Japon impérial.

CULTE : L'Aku-Shin Kage était vénéré au Japon avant le 20e siècle en tant que kami-sama du chaos et de la guerre. Les adorateurs espéraient que sa fureur, une fois invoquée, s'en prendrait à leur ennemi. Finalement, tout le monde comprit que l'entité était imprévisible et la pratique cessa. Maintenant, il est vénéré par des adorateurs affamés de pouvoir comme les Larmes de Bouddha ou la secte des

bouddhistes dégénérés de Dugpa (les Bérets verts) qui espèrent obtenir des connaissances occultes ou la destruction d'un ennemi.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Comme toutes ses formes, il peut invoquer n'importe quel serviteur ou membre d'une race indépendante pour le servir, au coût d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée.

ATTAQUE DE TENTACULE : Sous la forme d'Aku-Shin Kage, il peut attaquer en étendant deux membres noirs comme la nuit une fois par tour ou en frappant avec son katana. Les bouches qui se trouvent sur les tentacules frappent les infidèles alors que les tentacules eux-mêmes font ressentir un froid extrême, faisant geler et s'effriter la peau, comme si elle avait été exposée à de l'hydrogène liquide.

SANG CORROSIF : Le sang écarlate qui coule sans cesse de l'armure d'Aku-Shin Kage est corrosif pour la peau et peut être recueilli par les adorateurs et lancé comme arme de jet. La chair vivante touchée par ce sang subit 1D6 points de dégâts durant 1D4 tours. Le sang acide et collant ne peut pas être lavé.

BARON SAMEDI

Avatar de Nyarlathotep

Personnification amorale de la mort, le Baron est un grand homme sinistre portant des lunettes de soleil et un chapeau haut-de-forme, qui fume constamment une cigarette.

Fred Van Lente,
The New Orleans Guidebook

Le Baron Samedi fait partie du panthéon divin du vaudou traditionnel. Il est le Seigneur de la mort, le maître de la magie nécromancienne et de tout ce qui est mort. Il est généralement dépeint sous la forme d'un grand homme noir au visage maquillé comme un crâne grimaçant. Il porte un chapeau haut-de-forme noir et une veste queue-de-pie tout aussi noire. Quelques adeptes du vaudou soupçonnent la vraie identité du Baron.

CULTE : Le Baron Samedi est vénéré avec plusieurs loa (esprits) de la religion vaudoue. Tous les meurtres et la magie nécromancienne – comme la création des zombies – doivent être approuvés par le Baron Samedi avant de pouvoir être pratiqués. Le Baron préfère le rhum et le tabac comme offrandes et il ne peut être invoqué que dans un cimetière.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Il n'est pas rare qu'un loa prenne possession d'un adorateur zélote durant des rituels et le Baron Samedi ne fait pas exception. Ceux qui sont possédés par le Baron ont tout d'abord un air stupéfait et un regard vitreux, mais ils deviennent rapidement très animés, leur bouche s'ouvre largement en un sourire fou et leur discours est ponctué de rires qui font froid dans le dos. Grâce au corps de son hôte, le Baron Samedi peut diriger ses loyaux disciples. Ceux qui sont possédés par le Baron bénéficient de son INT, de son POU et de ses sorts. Les autres caractéristiques ne changent pas. Si un corps hôte est tué, le Baron est chassé et peut partir ou posséder un nouvel hôte volontaire. S'il n'y a aucun hôte volontaire disponible, le Baron doit surmonter le POU de la victime avec le sien pour pouvoir prendre possession de son corps.
Le Baron Samedi peut aussi apparaître en personne s'il le souhaite.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le toucher du Baron est mortel. Tous ceux qui sont touchés par lui et dont il surmonte le POU avec le sien meurent instantanément. Le Baron Samedi a un contrôle total sur tout ce qui est mort et il peut créer et contrôler des zombies avec les corps qui se trouvent à moins de trente mètres de lui.

BARON SAMEDI,
Seigneur du cimetière

FOR	140
CON	205
TAI	95
DEX	90
INT	90
POU	150
Points de vie :	30
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	30
Mouvement :	8

Armes : Toucher 80%, dégâts : mort.
Armure : Le Baron Samedi ne peut pas être blessé par des armes non enchantées. Les armes magiques et les sorts le blessent normalement.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, mais en règle générale, ceux qui ont un rapport avec la mort et les défunts.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu le Baron Samedi.

BÊTE

Avatar de Nyarlathotep

Nyarlathotep, dieu fou sans visage, hurle, aveugle, face aux ténèbres, accompagné par la mélodie jouée par deux flûtistes idiots et amorphes.

H.P. Lovecraft, *The Rats in the Walls*

La Bête est un Avatar du Dieu Extérieur Nyarlathotep. Elle est puissante, sauvage et dénuée de sentiments. Cette créature ne peut prendre une forme terrestre que lorsqu'un sort particulier est jeté à proximité du sphinx sur le plateau de Gizeh en Égypte. Bien que les archéologues prétendent que le sphinx a été taillé dans un bloc de calcaire laissé là par les bâtisseurs des grandes pyramides, la légende avance qu'il aurait été là bien avant l'arrivée des hommes. Son nom arabe est Abu Hol, « père de la terreur ».

CULTE : Un culte mondial du nom de la Fraternité de la Bête vénère cette manifestation de Nyarlathotep. Les groupes sont reliés par la multinationale des Industries du Nouveau Monde et veulent remodeler le monde à leur image.

AKU-SHIN KAGE
Sombre seigneur de guerre

carac.	Forme monstrueuse	Forme humaine
FOR	300	60
CON	200	95
TAI	175	55
DEX	95	95
INT	430	430
POU	500	500
APP	N/A	70
Points de vie :	37	15
Impact :	+5D6	0
Carrure :	6	0
Points de magie :	100	100
Mouvement :	15	12
Tentacules	75% / 1D10+Impact	N/A
Morsure	15% / 1D6	N/A
Sang	35% / 1D6 (voir ci-dessus)	N/A
Katana	100% / 1D10+Impact	100% / 1D10+Impact
Armure	4 points	aucune

Sorts : Il connaît tous les sorts. Il peut invoquer n'importe quel monstre au coût d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de Santé Mentale sous sa forme humaine. 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Aku-Shin Kage.


SETEPET STIFTUNG
CAIRO
EINLADUNG
Der Sphinx von Gise
Kultische Riten der 18. Dynastie
Ein Vortrag von
Prof. Mansour Abd al Aziz
Generaldirektor im Ägyptischen Obersten Altertumsrat, Cairo
17. Dezember 1924, 20:00 Uhr, Deutsches Institut für Ägyptologie

PAMPHLET DE L'INSTITUT ALLEMAND D'ÉGYPTOLOGIE
(Le Caire)

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Si le sort particulier pour invoquer la Bête est lancé avec succès, le sol autour du sphinx tremble légèrement, indiquant que l'essence de la Bête vient de pénétrer dans la pierre. Le corps tremble et les membres commencent à bouger, en faisant un bruit de pierres frottées l'une contre l'autre. Le visage, modelé des années plus tard par le pharaon Khafre, se craquèle et tombe, révélant un ovale noir et vide dans lequel sont visibles des soleils et des galaxies. Cette entité est dénuée de sentiments et commence immédiatement à détruire tous ceux qui sont présents, écrasant les hommes et les bâtiments sous ses énormes pattes.

BÊTE,
béhémoth bestial

FOR	1000
CON	500
TAI	2500
DEX	100
INT	5
POU	250
Points de vie :	300
Impact :	+43D6
Carrure :	44
Points de magie :	50
Mouvement :	12

Armes : Pattes 50%, dégâts : 12D6.
Armure : 20 points de peau (pierre).
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu la Bête.

BONHOMME TIC-TOC

Avatar de Nyarlathotep

Le bonhomme sombre tira sur son visage dénué d'expression, ôtant la chair pour révéler des fils, des engrenages et des mécanismes… Ses yeux étaient deux petites horloges… Et il voyait des machines, ou une grande machine. Une civière était installée au centre de nombreux moniteurs, claviers et câbles. Les filaments attachés à la tête et au torse étaient reliés à un ordinateur : c'étaient des mouches prises dans la toile électrique d'une araignée mécanique.

Scott David Aniolowski, *I Dream of Wires*

Le Bonhomme Tic-Toc est un Avatar de Nyarlathotep qui a la forme d'une intelligence artificielle. La vraie forme de l'entité est celle d'une machine, bien qu'elle puisse prendre une forme humanoïde qui est souvent celle d'un homme noir aux membres bioniques (la forme humanoïde ne peut pas exister sans la forme de machine).
Le Bonhomme Tic-Toc, comme toutes les formes de Nyarlathotep, est l'agent du chaos et de la folie. La forme de machine du Dieu Extérieur peut fournir des calculs extrêmement complexes aux scientifiques qui travaillent sur des armes et d'autres technologies de pointe dangereuses, voire prendre le contrôle des autres machines pour causer le chaos et la destruction.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Pour se manifester, le Bonhomme Tic-Toc fait en sorte que quelqu'un construise une machine que son essence pourra habiter. Cet Avatar peut envoyer des rêves qui serviront d'inspiration à un ingénieur, faire en sorte qu'une autre créature fournisse les schémas appropriés ou trouver tout autre moyen permettant la construction d'une machine adéquate. Parfois, le Bonhomme Tic-Toc trouve simplement une machine qu'il peut posséder sans avoir besoin de la faire construire.
La taille, la construction et l'apparence de la machine varient selon les lieux et époques de ses manifestations. Dans le Londres victorien, il a pu être une énorme locomotive à vapeur alors qu'à Tokyo de nos jours, il serait un ordinateur dernier cri et que, dans un monde extraterrestre, il peut être une machine inimaginable.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Bonhomme Tic-Toc a la capacité de contrôler n'importe quelle machine et peut le faire dans un but funeste. Cet Avatar peut aussi attaquer grâce à des chocs énergétiques, selon la machine qu'il occupe. Par exemple, une énorme locomotive à vapeur attaquerait avec des jets de vapeur brûlante tandis qu'un ordinateur dernier cri attaquera par des chocs électriques. La vapeur inflige 1D6+2 points de dégâts par tour. L'électricité inflige 2D6+1 points de dégâts par tour en plus de rendre l'investigateur inefficace pendant 1D6 tours de combat.
En cas d'attaque électrique, le joueur de l'investigateur doit comparer les PV perdus et sa CON/5. Si sa CON est inférieure, l'investigateur fait un arrêt cardiaque et doit être traité par un test de Médecine réussi au cours des tours suivants, sinon, il meurt.

FORME HUMANOÏDE : Le Bonhomme Tic-Toc peut se fabriquer un corps humanoïde mécanique dont il se sert pour se déplacer parmi les humains. Pour créer cette forme humanoïde, le Bonhomme Tic-Toc



LITHOGRAPHIE
Saint-Pétersbourg, fin du 18e siècle (Galerie nationale finnoise, Helsinki)

BONHOMME TIC-TOC,
dieu-machine

carac.	Forme de machine	Forme humanoïde
FOR	N/A	120
CON	250	180
TAI	varie	85
DEX	N/A	90
INT	345	345
POU	95	425
APP	N/A	N/A
Points de vie	95	27
Impact	N/A	+2D6
Carrure	N/A	3
Points de magie	19	85
Mouvement	N/A	9
Attaque d'énergie	90% / dégât selon l'énergie	N/A
Poing	N/A	90% / dégâts : 1D3+Imp.
Armure	12 points	3 points
PV régénérés	1 point par 5 points de POU dépensé	1 point par 5 points de POU dépensé

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie. Le Bonhomme Tic-Toc peut contrôler toutes les machines.
Perte de Santé mentale : Aucune tant que la véritable identité de la machine n'est pas découverte, puis 1/1D8 points de Santé Mentale; 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu la forme humanoïde du Bonhomme Tic-Toc.

doit dépenser 17 points de magie et 50 points de POU. Une fois créé, le Bonhomme Tic-Toc occupe à la fois la machine et son corps humanoïde.

BRUME RAMPANTE
Avatar de Nyarlathotep

Le Chaos rampant devint une brume moite qui s'infiltra dans les crevasses du tunnel et disparut.
Brian Lumley, *Elysia*

Cette forme de Nyarlathotep est celle d'un brouillard d'une couleur maladive qui se lève sans aucun signe précurseur. Le brouillard se déplace dans la direction qu'il désire, voire même contre les vents les plus puissants. Les nappes tourbillonnantes du brouillard sont à ce point épaisses que toute personne qui en serait enveloppée ne pourrait voir qu'à quelques dizaines de centimètres. Cet Avatar se manifeste principalement dans les Terres oniriques.

CULTE : La Brume rampante n'a aucun culte organisé, ni dans les Terres oniriques, ni dans le monde éveillé.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Sous cette forme, Nyarlathotep peut transporter ceux qu'il enveloppe sur de grandes distances en un laps de temps très court. Les personnes qui sont transportées de cette façon n'auront aucune impression de mouvement autre que celle liée aux mouvements qu'elles font, si elles continuent de marcher par exemple. Lorsque le brouillard se lève, elles se trouvent simplement en un autre endroit.

BRUME RAMPANTE,
nuage malsain

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	varie
DEX	95
INT	430
POU	500
Points de vie :	30
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	18 (flotte)

Armes : Transport automatique, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune. Réduite à 0 PV, la Brume prendra une autre forme, plus monstrueuse, et s'enfuira dans l'espace en hurlant.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir vu la Brume rampante.

CELUI QUI HANTE LES TÉNÈBRES
Avatar de Nyarlathotep

« Je le vois – venir ici – vents infernaux – à peine visible – des ailes noires – que Yog-Sothoth me vienne en aide – l'œil aux trois lobes. »
H.P. Lovecraft, *The Haunter of the Dark*

C'est l'un des Avatars les plus connus du Dieu Extérieur. Sous cette forme, Nyarlathotep ressemble un peu à un gigantesque homme chauve-souris. Le seul trait de son visage est un œil unique aux trois lobes rouges flamboyants. Celui qui hante les ténèbres n'est que semi-matériel et il semble composé d'une fumée épaisse. Il peut passer au travers des objets solides, bien qu'il puisse aussi les tenir et les déplacer.

CULTE : Cette forme de Nyarlathotep est également appelée Lumière qui vole ou Père des chauves-souris et elle est bien connu des Fungis de Yuggoth. Il est vénéré sous la forme de Père des chauves-souris en Australie et peut-être dans d'autres régions du monde. Il est également connu et craint dans les Terres oniriques.

CELUI QUI HANTE LES TÉNÈBRES
Lumière qui vole,
Père des chauves-souris

FOR	140
CON	110
TAI	120
DEX	115
INT	100
POU	110
Points de vie :	23
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	22
Mouvement :	10 / 20 (vole)

Armes : Toucher et brûler 100%, dégâts : 2D6 par tour, aucune échappatoire possible; Manger le cerveau automatique, dégâts : 1D6 par tour une fois la victime touchée et brûlée; Agripper 95%, dégâts : victime emportée ou laissée tomber depuis de grandes hauteurs.
Armure : Aucune, cependant, aucune arme physique ne peut blesser Celui qui hante les ténèbres. Le froid, le feu, les produits chimiques ou l'électricité ne le blessent pas plus. Seules la lumière et la magie affectent Celui qui hante les ténèbres.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Celui qui hante les ténèbres.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cet Avatar ne peut supporter que des lumières extrêmement tamisées, comme celle des étoiles. Toute source de lumière plus vive lui inflige des dégâts. Il n'apparaît que dans les ténèbres les plus absolues. Même la lueur d'une bougie lui cause un point de dégâts par tour. Les sources de lumière le blessent de la façon suivante : lampes de poche et torches 1D6 points de dégâts par tour, lueur de la pleine lune 2D6 points de dégâts par tour, phares et lampadaires 3D6 points de dégâts par tour, lumière du jour 10D6 points de dégâts par tour. Les lumières constantes font se désintégrer l'Avatar, un peu comme le soleil fait disparaître le brouillard matinal. Les sources lumineuses brèves (même très puissantes), comme les éclairs ou les flashs, ne blessent pas Celui qui hante les ténèbres.

LE TRAPÉZOÈDRE LUMINEUX : Celui qui hante les ténèbres est intimement lié à un artefact ancien et extraterrestre appelé le Trapézoèdre lumineux. Un rituel accompli avec le

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LE TRAPÉZOÈDRE LUMINEUX ET AUTRES MERVEILLES ÉGYPTIENNES

Je pense que le Trapézoèdre lumineux est le plus connu de tous les artefacts du Mythe. Il peut servir à appeler Nyarlathotep sous l'aspect de Celui qui hante les ténèbres, voire de le contrôler. De plus, il permet de voir dans des lieux et des époques éloignés. En des temps anciens, il a été créé par les Mi-Gos sur leur planète sombre, Yuggoth. Une fois sur Terre, il a été sur un grand nombre des anciens continents du monde. Il est devenu important après sa découverte par le pharaon Nephren-Ka. Plus tard, il a été utilisé par le pharaon Nitocris. Récemment, il se trouvait aux États-Unis. La rumeur veut qu'il ait été associé au Culte de la sagesse étoilée de la providence jusqu'à la dissolution du culte en 1877.
Le fait que le Trapézoèdre lumineux soit le produit de technologies que nous ne pouvons même pas commencer à comprendre est effrayant, mais ce n'est pas son seul aspect effrayant.
Le Miroir de Nitocris nous vient également d'Égypte antique. Justin Geoffrey, dans son livre *Le peuple du monolithe* a écrit à son sujet : " Son secret est tapi dans le sable, Enterré avec son verre, Lorsqu'il sera minuit, Elle pourra voir les formes des autres sphères."
C'est censé être un portail vers d'autres royaumes, vénéré par les humains depuis les premiers jours sur Terre de l'humanité. Malheureusement, les créatures des mondes d'au-delà du miroir peuvent aussi entrer dans notre monde.
L'Ankh noir d'Akhenaton est fait en obsidienne et a une étrange imperfection circulaire et brillante au milieu de la croix. Il est dit que Yog-Sothoth vient en rêve à celui qui le porte et lui chuchote des intrigues et plans secrets.
Nul doute qu'il y a de nombreux autres artefacts enterrés dans les tombes égyptiennes et qu'il reste des objets du Mythe à découvrir.

Trapézoèdre lumineux permet d'invoquer Celui qui hante les ténèbres. Exposer la pierre nue à la lumière permet de chasser temporairement l'entité.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Celui qui hante les ténèbres attaque en saisissant sa victime de manière psychique. C'est comme si Celui qui hante les ténèbres avait tendu un membre intangible pour le planter dans le corps de sa victime. Cette attaque brûle et dissout la chair et les os tout en creusant un trou dans le sommet du cerveau afin de lui dévorer le cerveau. Les victimes sont calcinées et portent des taches jaunes. L'Avatar peut aussi saisir sa victime et l'emporter à travers les murs et autres objets solides. De telles victimes sont soit emportées vers des lieux horribles et jamais retrouvées, soit jetées sans aucune cérémonie depuis des hauteurs impossibles.

CRIS FRÉMISSANTS

Avatar de Nyarlathotep

Là où se trouvait Nyarlathotep, tout le reste disparaissait, car, pendant ces quelques heures, seuls résonnaient les hurlements.

H.P. Lovecraft, *Nyarlathotep*

Les Cris frémissants se manifestent sous la forme d'une masse noire et tourbillonnante de tentacules et de bouches hurlantes. Des millions de tentacules s'agitent sans cesse, donnant à l'Avatar l'apparence d'une grande pile de vers noirs. Les Cris frémissants sont mentionnés dans certains mythes hindous quasiment inconnus, mais ils n'ont pas de culte parmi les humains. Dans la mythologie hindoue, les Cris frémissants sont appelés Narhari et sont représentés sous la forme d'un homme noir à plusieurs membres et plusieurs têtes.

CRIS FRÉMISSANTS,
bête hurlante

FOR	250
CON	325
TAI	225
DEX	125
INT	90
POU	225
Points de vie :	60
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	45
Mouvement :	18

Armes : Morsure 75%, dégâts : 3D6 par bouche; Envelopper dans son corps 100%, dégâts : mort au tour suivant.
Armure : Aucune, mais les armes normales ne le blessent pas. Le feu, la magie et les forces similaires le blessent normalement.
Sorts : Tous.
Perte de Santé mentale : 4/4D10 points de Santé Mentale pour avoir vu les Cris frémissants, plus 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir entendu ses hurlements.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La créature attaque en enveloppant sa victime de son corps grouillant. La victime est rapidement écartelée par les tentacules avant d'être dévorée par les bouches hurlantes. L'Avatar peut aussi mordre une victime sans l'envelopper de son corps d'abord, auquel cas 2D3 bouches sont à portée à n'importe quel moment.

DÉMON NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Cette entité a une fourrure noire, un groin comme un cochon, des yeux verts brillants, les griffes et les crocs d'une bête sauvage.

Doug Lyons, *One in Darkness*

Le Démon noir est parfois confondu avec un Avatar similaire, mais plus puissant, de Nyarlathotep, le Démon sombre. Bien qu'ils soient d'apparence similaire, le Démon sombre est une entité plus intelligente et malveillante.

CULTE : Le Démon noir n'a aucun culte organisé. Il est souvent invoqué pour accomplir des actes de vengeance ou des meurtres.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Il faut des rituels spécifiques pour invoquer ou chasser le Démon noir. Les victimes peuvent être indiquées au Démon noir par un Talisman rouge donné à une personne spécifique. Chaque utilisation du Talisman accroît de 5% la chance que le Démon noir se tourne contre ceux qui le manipulent. S'il détruit celui qui l'a invoqué, la Démon noir est libre de retourner dans son royaume. Il peut aussi être chassé par un rituel spécifique ou en le réduisant à 0 PV. Le Démon noir n'aime pas la lumière et l'évite, même si elle ne lui fait aucun mal réel.

LE TALISMAN ROUGE : Ces talismans magiques sont généralement des triangles équilatéraux de cuir rouge, d'environ dix centimètres de côté. Des symboles magiques sont écrits dessus. Un Talisman rouge attire le Démon noir vers sa victime. Une fois que la victime touche le talisman, la cible est reconnue. Si le talisman est jeté ou détruit, il réapparaît sur la victime ou près d'elle par magie. Lorsque le Démon noir approche, le talisman passe lentement du rouge sang au noir profond. Lorsque le talisman est totalement noir, l'Avatar passe à l'attaque. Le rituel nécessaire pour créer et enchanter un Talisman rouge se trouve dans certains ouvrages sur le Mythe. Un tel rituel nécessite la dépense d'au moins 5 points de POU et le sacrifice d'un animal de taille moyenne.

ATTAQUES : L'Avatar attaque avec ses griffes et ses crocs. Il peut griffer deux fois et mordre une fois par tour. Il n'a aucune attaque ou pouvoir spécial et est un Masque plutôt mineur du Chaos rampant.

DÉMON NOIR,
Avatar mineur de Nyarlathotep

FOR	105
CON	95
TAI	95
DEX	75
INT	30
POU	100
Points de vie :	19
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	20
Mouvement :	8

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D8+Impact; Morsure 75%, dégâts : 1D4+Impact.
Armure : Aucune, mais les armes matérielles ne le blessent pas, à moins d'être enchantées.
Sorts : Normalement aucun.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Démon noir.

DÉMON SOMBRE

Avatar de Nyarlathotep

Il ne ressemble à rien d'autre qu'à la conception médiévale du démon Asmodeus. Une fourrure parfaitement noire, un groin comme un sanglier, des yeux verts brillants, les griffes et les crocs d'une bête sauvage.

Robert Bloch, *The Dark Demon*

CULTE : Cet Avatar mineur de Nyarlathotep se manifeste en prenant possession de ses adorateurs. Généralement, seuls les fous les plus atteints par la folie vénèrent le Démon sombre, car ils doivent être prêts à se sacrifier pour lui. Le Démon Sombre est connu autant dans les Terres oniriques que dans le monde éveillé.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Les candidats à la possession démoniaque rêvent généralement de leur dieu plusieurs nuits avant qu'il prenne possession de leur corps. La transformation d'humain en Démon sombre dure 1D4+2 tours. C'est à ce moment que l'Avatar est le plus vulnérable. Ce n'est qu'une fois pleinement manifesté qu'il peut utiliser ses pouvoirs et sorts. Assister à la transformation coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : S'il est réduit à 0 PV, le Démon sombre pousse un cri unique et terrifiant avant de se dissoudre en un nuage de fumée noire nauséabonde. Ce nuage toxique mesure cinq mètres de diamètre. Toute personne se trouvant dans le nuage perd 1D6 PV par tour et doit résister au poison ou mourir. La fumée est considéré comme un poison létal. Le nuage toxique se dissipe en 1D4 tours.

DÉMON SOMBRE,
être sombre

FOR	105
CON	395
TAI	95
DEX	85
INT	150
POU	125
Points de vie :	49
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	25
Mouvement :	9

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D8+Impact; Éventrer avec sa défense 65%, dégâts : 1D4; Coup de sabot 75%, dégâts : 1D10+Impact.
Armure : Aucune, mais le Démon sombre peut régénérer tous les PV perdus en dépensant 5 points de POU. S'il est réduit à 0 PV, l'Avatar disparaît en un nuage de fumée noire nauséabonde et toxique qui se dissipe en 1D4 tours. Ceux qui se trouvent dans le nuage perdent 1D6 points de dégâts par tour et doivent résister au poison à chaque tour.
Sorts : Tous.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu le Démon sombre.

DIEU SANS VISAGE

Avatar de Nyarlathotep

Un sphinx taille réelle aux ailes de faucon et au corps de hyène. Il avait des griffes et des serres et sur son corps bestial accroupi se trouvait une tête massive et anthropomorphe qui portait la triple couronne dont les motifs terrifiants avaient perturbé les indigènes. Mais le pire de tout, et le trait le plus hideux, était que cette chose macabre n'avait pas de visage.

Robert Bloch, *The Faceless God*

Le Dieu sans Visage est le seigneur du désert et le maître du délire.

CULTE : Aucun culte humain. Les Habitants des Sables peuvent le vénérer dans certaines régions du monde.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Bien qu'il soit capable d'attaques physiques, le Dieu sans Visage préfère tourmenter ses victimes mentalement. Il peut provoquer des hallucinations réalistes et effrayantes visibles par ceux dont il a surmonté le POU. Les hallucinations typiques incluent d'être suivi soit par des silhouettes sombres et inquiétantes, soit par des monstres terrifiants ou d'être perdu dans le désert. Les pertes de Santé Mentale ont lieu comme si les hallucinations étaient réelles. Un test réussi de Psychanalyse rompt l'emprise mentale de l'Avatar. Ceux qui sont poussés à la folie et à la mort décèdent en murmurant un hommage à Nyarlathotep dans leur dernier souffle.

DIEU SANS VISAGE,
seigneur du désert

FOR	350
CON	290
TAI	440
DEX	120
INT	315
POU	400
Points de vie :	73
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	80
Mouvement :	12 / 12 (vole)

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune, mais les armes normales n'infligent que des dégâts minimaux au Dieu sans Visage.
Sorts : Tous.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu le Dieu sans Visage.

ÉCORCHÉ

Avatar de Nyarlathotep

Il prend généralement la forme d'un homme musclé haut de 2m40, dénué de peau et possédant parfois un troisième œil au milieu du front. Le pouvoir crépite autour de lui et la peau de tout humain se trouvant à moins de cent mètres picote.

Geoff Gillan, *XV. The Fog Lifts, Horror on the Orient Express*

CULTE : Il a un petit culte organisé appelé les Frères de la Peau. L'Écorché ne se manifeste généralement que pour assister aux cérémonies et accepter les sacrifices.

ÉCORCHÉ,
abomination dénuée de peau

FOR	100
CON	100
TAI	100
DEX	100
INT	430
POU	500
Points de vie :	20
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	10

Armes : Regard qui écorche vif 100%, dégâts : 4D6+écorche (voir ci-dessus).
Armure : Ceux qui tirent ou frappent sur l'Écorché ressentent des picotements douloureux à la main qui tient l'arme, ce qui leur fait rater leur attaque. Les attaques, de n'importe quel genre, causent toujours des dégâts minimaux. L'Écorché est chassé s'il est réduit à 0 PV. Par contre, il peut se régénérer totalement en 1D6 tours.
Sorts : Tous.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Écorché.

LE REGARD QUI ÉCORCHE VIF : Il possède une attaque unique en son genre et parfaitement macabre, le Regard qui écorche vif, qu'il peut utiliser pour un seul point de magie par victime. Si l'Écorché remporte un test en opposition POU contre POU,

la victime est écorchée vive alors que sa peau tombe comme des vêtements trop larges. Le pauvre hère perd 4D6 PV du même coup. Les mouvements des victimes sont intensément douloureux et donc réduits à 1. De telles victimes perdent 1 PV par tour jusqu'à leur mort. Assister à une telle attaque coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

EFFIGIE DE LA HAINE

Avatar de Nyarlathotep

Une tour de corps entremêlés… Presque au sommet du monument, une paire d'ailes de chauve-souris se referme sur l'obélisque. Le pied du monument est jonché de crânes et les plantes du jardin qui entourait le monument sont maintenant mortes et noircies.

Geoff Gillan, *Regiment of Dread*

Le Dieu Extérieur ne peut apparaître sous cette forme que lorsqu'elle a été spécifiquement invoquée. Lorsqu'elle est invoquée avec succès, l'Effigie s'installe dans un grand totem guerrier, un obélisque ou tout autre monument aux morts. Celui qui invoque l'Effigie doit lui offrir le sacrifice de 15 points de POU d'une victime. L'Effigie draine 15 points de POU supplémentaires à la victime au cours des deux nuits suivantes et est pleinement incarnée lors de la dernière nuit. L'Effigie de la Haine est un aspect bizarre de Nyarlathotep, une tour de corps entremêlés et grouillants, surmontée d'une paire d'énormes ailes de chauve-souris. Les cadavres sont vêtus des uniformes de la guerre ou bataille que le monument rappelle.

Assister à la transformation du totem en Effigie de la haine coûte un nombre variable de points de Santé Mentale. Le premier jour, la chose ressemble à une statue normale bien que craquelée et suintant d'une substance noire et collante : 0/1 point de Santé Mentale. Le deuxième jour, le monument est couvert d'une coquille épaisse et dure d'une matière translucide comme l'ambre. Sous la surface, la statue a déjà pris l'apparence d'une colonne de corps entremêlés surmontée des ailes de chauve-souris repliées : 1/1D4 points de Santé Mentale (un examen attentif à ce stade révèle que les cadavres remuent sous la surface protectrice : 1/1D2 points de Santé Mentale supplémentaires). Lorsque la chose est finalement formée et qu'elle s'envole avec ses ailes horribles, la perte de Santé Mentale est de 1/1D6.

CULTE : L'Effigie de la Haine n'a aucun culte. Elle est invoquée par les guerriers qui veulent revivre d'anciens combats ou se venger d'anciens ennemis des guerres passées.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : L'Effigie de la Haine fait en sorte que les batailles sont revécues par ceux qui l'invoquent. Les investigateurs entendent d'abord le battement des énormes ailes de l'Effigie alors qu'elle tourne en rond au-dessus d'eux avant d'atterrir. Ensuite, un brouillard épais s'installe, duquel des soldats émergent, vêtus et armés selon la guerre concernée. Les soldats sont des zombies silencieux et austères qui reconstituent leur dernier combat.

EFFIGIE DE LA HAINE,
totem de guerre

FOR	400
CON	250
TAI	varie
DEX	50
INT	90
POU	250
Points de vie :	varie
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	50
Mouvement :	10 (vole)

Armes : Avaler 80%, dégâts : avaler tout rond.

Armure : 15 points de coquille dure.

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.

Perte de Santé mentale : 0/1 point de Santé Mentale pour avoir vu l'Effigie de la Haine le premier jour; 1/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Effigie de la Haine le deuxième jour (1/1D2 points de Santé Mentale supplémentaires pour remarquer que les corps bougent sous la surface dure); 1/1D6 point de Santé Mentale pour avoir vu l'Effigie de la Haine sous sa manifestation complète.

SERVITEURS DE L'EFFIGIE DE LA HAINE : L'Effigie a des serviteurs particuliers qui agissent selon ses désirs et cherchent des victimes pour ses combats. Tous les Serviteurs de l'Effigie de la Haine sont identiques en apparence et en caractéristiques.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Effigie de la Haine attaque en s'abattant sur ses victimes, les enveloppant de ses ailes immenses avant de les avaler tout rond. De telles victimes font alors partie de l'Effigie (assister à une telle scène fait perdre 1/1D4 points de Santé Mentale) et leurs PV sont ajoutés à ceux de l'Effigie.

SERVITEURS DE L'EFFIGIE DE LA HAINE : Les Serviteurs de l'Effigie de la Haine sont d'horribles créatures anthropoïdes mesurant 2m50, au crâne difforme et inhumain. Se déplaçant par deux, ils portent entre eux des civières jonchées de cadavres portant des uniformes militaires : la compagnie de la civière. Les cadavres sont des zombies et les Serviteurs peuvent leur donner l'ordre de se lever pour poursuivre les investigateurs. Tout investigateur tué ou capturé par les zombies est ramené sur une civière et enrôlé dans leur compagnie. Utilisez les caractéristiques des zombies pour les membres de la compagnie de la civière.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES FRÈRES DE LA PEAU

Très récemment, j'ai découvert une traduction partielle de plusieurs ouvrages du Mythe appelés les Parchemins Sedefkar. Ils décrivent un culte qui vénère l'Écorché, le 680e Masque de Nyarlathotep. Grâce à ces parchemins et à certains ouvrages plus récents, j'ai pu reconstituer plusieurs fait concernant l'un des nombreux cultes qui vénèrent ce dieu particulier.

Le culte des Frères de la Peau a été fondé par Sedefkar l'Osmanli, qui a vécu à Constantinople au 11e siècle. Après avoir fait la preuve de sa cruauté sans pareil, Sedefkar a eu la visite de l'Écorché en personne et s'est vu octroyer le Simulacre de Sedefkar, un artefact magique puissant qui permettait de voler et porter des peaux, et donc de prendre d'autres identités humaines.

Sedefkar a aussi appris de noirs rituels auprès du Dieu Extérieur, et il les a enseignés au culte qu'il a fondé. Ces sorts permettent de manipuler la peau et les organes humains, ce qui est une forme macabre d'art magique nouveau.

Des rumeurs prétendent que certains pouvoirs magiques des Frères proviendraient d'artefacts faits de peaux humaines. Par de tels moyens, les Frères pourraient faire appel aux pouvoirs de l'Écorché. Bien qu'ils soient basés à Constantinople, les Frères de la Peau se sont essaimés à travers toute l'Europe. Ils suivent un meneur unique, mais les cellules agissent souvent indépendamment, liées uniquement par leur culte de l'Écorché.

Le culte des Frères de la Peau ne semble avoir aucun but précis. Il commet des atrocités mineures et des crimes, mais ne semble pas avoir d'autre plan. J'ai déjà parlé des objectifs de Nyarlathotep. Je ne peux que croire que, sous sa 680e forme, son but principal est de faire ressurgir le côté sombre et bestial de l'humanité.

SERVITEURS DE L'EFFIGIE DE LA HAINE,
commandants des morts

FOR	100
CON	85
TAI	100
DEX	55
INT	30
POU	80
Points de vie :	18
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	16
Mouvement :	7

Armes : Poings griffus 75%, dégâts : 1D6+1+Impact.
Armure : 6 points d'os épais.
Sorts : Aucun.
Compétences : Écouter 65%, Pister 77%, Trouver Objet Caché 50%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 point de Santé Mentale pour avoir vu un Serviteur de l'Effigie de la Haine; 1/1D8 point de Santé Mentale pour avoir vu la compagnie de la civière.

ÉQUATION KRUSCHTYA

Avatar de Nyarlathotep

Et lorsque moi, qui était plus froid et plus scientifique que les autres, j'ai émis une protestation hésitante… à travers le cimetière tournant qu'est l'univers, le battement étouffé et ensorcelant des tambours ainsi que le fin sifflement monotone des flûtes venus des chambres sombres et inconcevables au-delà du Temps, le battement détestable et le son de la flûte sur lesquels dansent lentement, maladroitement et absurdement les dieux ultimes, gigantesques et ténébreux, ces gargouilles aveugles, muettes et stupides dont Nyarlathotep est l'âme.

H.P. Lovecraft, *Nyarlathotep*

ÉQUATION KRUSCHTYA,
formule mathématique des dieux

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	N/A
DEX	N/A
INT	430
POU	500
Points de vie :	N/A
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	N/A
Armes :	N/A
Armure :	N/A
Sorts :	N/A

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir résolu l'Équation Kruschtya.

L'Équation Kruschtya est une équation mathématique qui, une fois résolue, provoque la manifestation de Nyarlathotep. L'Équation est un calcul extrêmement complexe de mathématiques quantiques, bien au-delà de la compréhension de la plupart des esprits humains. Même ceux qui ont le savoir-faire nécessaire pour résoudre la formule doivent y consacrer des centaines ou des milliers d'heures.

CULTE : Bien qu'il ne soit pas vénéré en tant que tel, cet Avatar de Nyarlathotep est connu par certaines des races les plus avancées du Mythe, comme les Mi-Gos, les Shans, les Yekubiens, les Yithiens et les Yaddithiens. Les Hyperboréens pourraient avoir connu les secrets de l'Équation Kruschtya, de même que le Peuple de K'n-yan. Ceux qui connaissent l'Équation et sa solution comprennent son pouvoir et ne l'utilisent qu'avec précaution.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Aucun humain d'une INT de 90 ou moins ne pourrait même tenter de résoudre l'Équation Kruschtya. Ceux qui tentent de la résoudre doivent consacrer 365-ÉDU/5 jours pour l'étudier et la comprendre. À la fin de cette période, ils doivent réussir un test majeur d'INT. En cas de succès, ils ont résolu l'Équation. Sinon, ils doivent passer à nouveau 365-ÉDU/5 jours à y réfléchir. Chaque semaine passée à tenter de comprendre l'Équation implique qu'il y a 1% de chance cumulative que la personne devienne obsédée par cette tâche. En cas d'obsession, la personne perd 0/1 point de Santé Mentale par jour jusqu'à avoir résolu l'Équation ou avoir sombré dans la folie en essayant.
Une fois résolue, l'Équation Kruschtya se manifeste sous la forme de Nyarlathotep en personne. La personne qui a résolu l'Équation entend d'abord un rire et un hurlement surnaturel. La vision de la personne s'assombrit momentanément et elle a subitement l'impression que son mode de pensée ne lui appartient pas vraiment. Des pensées et des connaissances qu'elle n'avait jamais eues commencent à flotter dans son esprit. Elle commence à parler dans des langues étrangères et inconnues qu'elle n'a jamais entendues, révélant des pans d'histoire et des faits qu'elle ne peut absolument pas connaître. Le pouvoir jaillit de la personne, qui crépite d'une électricité noire et malsaine. À chaque seconde, ses connaissances et son INT s'accroissent alors que les pensées de Nyarlathotep pénètrent son esprit. En quelques instants, son INT passe à 430 et son POU à 500. La personne est devenue Nyarlathotep. Elle garde ses FOR, CON, TAI, DEX, Mouv et PV, mais a maintenant l'INT de 430 et le POU de 500 de Nyarlathotep. La Santé Mentale de la personne tombe à zéro et son ÉDU triple.
Il n'y a pas grand-chose à faire pour sauver une personne qui a résolu l'Équation Kruschtya. Un tel individu n'a que son corps de vivant, son esprit est devenu celui du Chaos rampant. Tuer la personne chasse Nyarlathotep qui, comme à son habitude, adopte une forme monstrueuse avant de partir. Des sorts comme Faire sortir le démon peuvent contraindre Nyarlathotep à sortir du corps de son hôte sans le détruire, mais l'esprit de la personne est probablement irrécupérable. Il est, au minimum, devenu irrémédiablement fou.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Équation Kruschtya n'a aucune forme d'attaque. Résoudre l'Équation est une attaque suffisante.

FEMME BOURSOUFLÉE

Avatar de Nyarlathotep

Elle ressemble à une femme horrible de 300 kg haute de 2m10, avec des tentacules à la place des bras, et plus de tentacules encore fixés à ses bourrelets de chair gris-jaune. Sous ses yeux, d'autres tentacules ainsi que plusieurs mentons tous équipés d'une bouche, chaque bouche parfaitement dessinée rendue horrible par le nombre de crocs. Elle porte une tunique jaune et noire de soie.

Larry DiTillio et Lynn Willis, *Masks of Nyarlathotep*

CULTE : Cet horrible Avatar est vénéré presque exclusivement en Orient. Les sacrifices du culte consistent en la mutilation et le démembrement d'une victime à l'aide de la faucille sacrée du culte. Elle se manifeste parfois dans les Terres oniriques, où elle est vénérée.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : S'il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules grouillants qui entrent dans le sol avant de se désintégrer. La Femme boursouflée renaît de ses tentacules en 1D6+2 mois.

FAUSSE AFFICHE DE THÉÂTRE
annonçant la venue à Paris d'une diva chinoise en 1920, ce qui n'a jamais eu lieu (Collection privée)



ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Femme boursouflée peut attaquer avec ses deux bras tentaculaires par tour. Lorsqu'elle est saisie pour la première fois par un tentacule, la victime subit 3D3 points de dégâts. Lors des tours suivants, la victime est serrée par le tentacule et mâchée par l'une des bouches de la déesse. Le Baiser de la Femme boursouflée détruit l'INT de la victime à raison de 1D6x5 points par tour. Cette perte est permanente. Tant qu'il reste de l'INT à la victime, elle peut tenter de s'échapper en surmontant la FOR de la Femme boursouflée avec la sienne lors d'un test en opposition. Lorsque l'INT de la victime est réduite à 0, son crâne explose sous les lèvres de la Femme boursouflée, qui aspire alors le cerveau entier.

La Femme boursouflée peut aussi attaquer avec ses tentacules secondaires. Chaque tour, 1D6 tentacules secondaires attaquent avec une faucille.

L'ÉVENTAIL NOIR : La ceinture de la tunique de la Femme boursouflée contient six faucilles ainsi que l'Éventail noir qui, lorsqu'elle le tient juste sous ses yeux, permet à la déesse de prendre l'apparence d'une Chinoise mince et belle. L'Éventail noir attire l'attention sur les yeux délicats et magnifiques de la Femme boursouflée tout en camouflant son obésité et sa forme monstrueuse. Lorsque l'éventail est enlevé, la monstruosité de la déesse est apparente. À l'aide de l'Éventail noir, la Femme boursouflée peut séduire les hommes, faire connaître à ses victimes des plaisirs surnaturels et dégénérés, le tout avant de les écraser sous son poids. Les humains ne peuvent pas tenir l'Éventail noir.

FEMME BOURSOUFLÉE,
déesse à l'Éventail noir

FOR	155
CON	220
TAI	130
DEX	95
INT	430
POU	500
Points de vie :	35
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	100
Mouvement :	12

Armes : Tentacules 85%, dégâts : 3D3 + tient la cible pour le Baiser; Faucille 50%, dégâts : 1D4+3+Impact; Baiser automatique une fois la victime Agrippée, dégâts : destruction de 1D6x5 points d'INT par tour.
Armure : Aucune.
Sorts : Elle connaît tous les sorts du Mythe.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu la Femme boursouflée.

FORME HUMAINE

Avatar de Nyarlathotep

Grand et maigre, avec le visage d'un pharaon de l'Antiquité, portant une robe multicolore et couronné d'un pschent qui brillait de sa propre lumière… la fascination d'un dieu sombre ou d'un archange déchu, l'air languide d'un humour capricieux.
H.P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

Nyarlathotep apparaît souvent sous forme humaine. Dans de tels cas, il prend souvent – mais pas toujours – l'apparence d'un homme noir ou basané. Ses déguisements humains incluent le Musicien royal (un saxophoniste noir au « talent » incroyable), Harley Patten (un bonimenteur de foire), Randal Flagg (un sinistre messie), Leland Gaunt (un fournisseur de tout ce dont vous pouvez avoir besoin), Sutter Kane (l'auteur de récits d'horreur prophétiques) et divers érudits. Certains érudits du Mythe pensent que Nyarlathotep était l'un des trois rois-mages qui ont suivi l'étoile jusqu'à Bethléem alors que d'autres pensent que le Christ était, en fait, Nyarlathotep. Il aurait pu servir d'inspiration à Dickens pour le fantôme du futur dans son Conte de Noël.

Plusieurs autres Avatars connus de Nyarlathotep ont des formes humaines et monstrueuses, comme le Bonhomme Tic-Toc et la Reine en Rouge. Les motivations derrière la fascination apparente de Nyarlathotep pour la race humaine ne sont pas connues.

CULTE : Nyarlathotep n'est généralement pas vénéré sous une forme humaine. Le Dieu Extérieur peut utiliser un tel déguisement pour se promener parmi les hommes et planter les graines du chaos.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Sous sa forme humaine, Nyarlathotep peut tenter de corrompre ou piéger ses ennemis en se faisant passer pour leur ami et il répugne généralement à utiliser ses pouvoirs surnaturels, à moins de ne pas avoir le choix. Nyarlathotep fait souvent face aux défis en invoquant des êtres qui emmèneront ou se débarrasseront de ses ennemis.

Sous sa forme humaine, Nyarlathotep peut être tué par des moyens physiques normaux. S'il est tué, son corps s'effondre avant de se mettre à trembler et grossir puis d'éclater pour laisser échapper une de ses formes monstrueuses. Cette entité se relève alors du corps et disparaît dans les cieux sans s'en prendre à son meurtrier.

ATTAQUES : Sous sa forme humaine, Nyarlathotep peut attaquer avec n'importe quelle arme et a 100% d'aptitude.

NYARLATHOTEP
SOUS FORME HUMAINE,
le Masque parfait

Les caractéristiques, PV et Impact varient selon la forme humaine du Dieu Extérieur. Par contre, son INT et son POU sont toujours exceptionnellement élevés.
Armes : N'importe quelle arme 100%, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune. Une fois réduit à 0 PV, il s'effondre au sol, adopte une autre forme (toujours pour une forme plus monstrueuse, ce qui peut provoquer la perte de points de Santé Mentale) puis fuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. Il peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs au coût d'un seul point de magie.
Perte de Santé mentale : Aucune pour avoir vu Nyarlathotep sous une forme humaine.

GRAND PRÊTRE QU'IL NE FAUT PAS DÉCRIRE

Avatar de Nyarlathotep

C'est un être qui vit seul dans un monastère du Plateau de Leng et qui porte une robe de soie jaune et un masque. Les Hommes de Leng le servent et il communique avec eux en jouant de la flûte.
Daniel Harms, *Encyclopedia Cthulhiana*

Sous cette forme, Nyarlathotep est une entité humanoïde drapée dans une robe de soie jaune et portant un masque. Le visage caché par le masque est celui de l'occupant d'une crypte mort depuis longtemps, couvert de chairs pourrissantes et grouillantes de vers. Cette forme ressemble fortement à celle du Roi en Jaune et les deux formes sont souvent confondues. De la même manière, cette forme de

Nyarlathotep est souvent prise pour la Chose au Masque jaune apparue dans les Terres oniriques avant le peuple primitif 'Ygirothien pour leur demander de construire la ville dont ils portent le nom.

CULTE : le Grand Prêtre qu'il ne faut pas décrire/la Chose au Masque jaune n'est plus vénéré, hormis dans les Terres oniriques par les 'Ygirothiens survivants et ceux qui veulent suivre leur mode de vie corrompu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cette forme n'a pas de voix, mais se fait comprendre via un simple langage des signes, signes qu'il fait avec ses mains squelettiques.

GRAND PRÊTRE QU'IL NE FAUT PAS DÉCRIRE,
la Chose au Masque jaune

FOR	60
CON	95
TAI	55
DEX	95
INT	430
POU	500
APP	N/A
Points de vie :	15
Impact :	0
Carrure :	0
Points de magie :	100
Mouvement :	12

Armes : N'importe quelle arme 100%, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune. S'il est réduit à 0 PV, il change de forme (il adopte toujours une forme plus monstrueuse encore, ce qui peut provoquer la perte de points de Santé Mentale) et fuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu la Chose masquée; 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la Chose démasquée.

HABITANT DES TÉNÈBRES

Avatar de Nyarlathotep

Créature énorme et amorphe… car elle n'en avait pas [de visage], elle n'avait qu'une sorte de tête conique et étrange qui… semblait avoir une fluidité énervante. De plus, la créature [avait] à la fois des tentacules et des mains, ou des excroissances semblables à des mains, pas juste deux, mais plusieurs. Elle semblait à la fois humaine et non humaine par sa structure.

August Derleth, *The Dweller in Darkness*

Cet horrible Avatar de Nyarlathotep vit dans la forêt de N'gai, l'un des lieux les plus sacrés pour Nyarlathotep, censé se trouver quelque part en Amérique du Nord.

CULTE : L'Habitant des Ténèbres n'a pas vraiment de culte organisé, surtout parmi les humains. Certaines races du Mythe le vénèrent en échange de connaissances ou de pouvoirs.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cet Avatar est généralement accompagné de deux serviteurs des Dieux Extérieurs lorsqu'il se manifeste. Il a aussi la capacité de prendre une forme humaine s'il le souhaite.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Habitant des Ténèbres peut attaquer avec autant de tentacules qu'il le souhaite, frappant avec ses tentacules ou ses mains. Sa portée est d'environ vingt mètres. Une fois touchée, la victime est tenue et écrasée lors des tours suivants. Les dégâts liés à l'écrasement varient. Le gardien lance 1D8 et soustrait un au résultat. Le nombre obtenu est le nombre de D6 de dégâts infligés. Pour se libérer de l'emprise de l'Habitant des Ténèbres, la victime doit surmonter la FOR de l'entité lors d'un test en opposition. Les investigateurs agrippés qui réussissent un test de Pouvoir peuvent avoir un ou deux bras libres et peuvent ainsi se servir de leurs armes.

HURLEMENT : L'Habitant des Ténèbres a une autre forme d'attaque. Il peut pousser un hurlement surnaturel. Chaque tour, les investigateurs doivent faire un test de Santé Mentale pour résister au hurlement surnaturel ou perdre 0/1D3 points de Santé Mentale.

HABITANT DES TÉNÈBRES,
celui qui hurle dans la nuit

FOR	380
CON	265
TAI	405
DEX	75
INT	185
POU	500
Points de vie :	67
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	00
Mouvement :	12

Armes : Tentacules (écraser) 80%, dégâts : 1D8+1D6; Hurlement automatique, dégâts : 0/1D3 points de Santé Mentale.
Armure : Il ignore les dix premiers points de dégâts qu'il subit chaque tour, quelle qu'en soit la source.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Habitant des Ténèbres.

HOMME CORNU

Avatar de Nyarlathotep

Pan, les satyres, les silènes, tous sont… représentés plus ou moins complètement sous la forme de chèvres. Ainsi, Pan était régulièrement dépeint en sculpture comme en peinture avec le visage et les jambes d'une chèvre. Les satyres sont dépeints avec les oreilles pointues des chèvres, parfois avec des cornes ou de courtes queues… Ainsi, Pan était appelé le Seigneur des Bois par les Arcadiens.

Sir James Frazer, *The Golden Bough*

Dans toute l'histoire humaine, il y a eu plusieurs « dieux cornus » associés aux diverses cultures : Pan, Cernunnos, Herne le Chasseur, Satan et bien d'autres. En fait, cette figure emblématique de l'homme cornu est puissante, et est l'un des nombreux aspects de Nyarlathotep. La description de l'Homme cornu varie légèrement d'une culture à l'autre. Parfois, il a les cornes enroulées d'un bélier, parfois les cornes courbes d'un taureau, parfois les bois majestueux d'un cerf. Dans certains cas, l'Homme cornu a des sabots au lieu de pieds et parfois il a une queue, qu'elle soit courte comme celle d'un faon ou pointue comme celle d'un serpent. Quel que soit le cas, il est associé avec les choses sauvages et sexuelles et dirige toutes sortes de bêtes et de lieux sauvages.

CULTE : L'Homme cornu a été vénéré par diverses cultures humaines depuis le commencement, des druides et des celtes aux païens et wiccans actuels. Cependant, rares sont ceux qui soupçonnent la véritable nature de l'Homme cornu. Les rituels prennent souvent la forme d'orgies et d'excès charnels. L'Homme cornu est très connu et vénéré dans les Terres oniriques.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : L'Homme cornu a un contrôle total sur les bêtes sauvages et peut leur donner des ordres. L'Homme cornu a également une certaine influence sur la météo dans ses alentours immédiats et peut la faire changer d'un geste de la main ou de la tête.
L'Homme cornu est parfois invoqué par les sorcières pour participer à leurs cérémonies. Durant ces rites, il danse parfois avec un adorateur (homme ou femme), lui accordant 5 points de POU supplémentaire permanent.

MODIFIER LA MÉTÉO : L'Homme cornu peut changer la météo. Le gardien décide des conditions météorologiques de base. Chaque tranche de cinq points de magie sacrifiés fait changer la météo d'un niveau (voir ci-dessous).
Le rayon de contrôle de l'Homme cornu sur la météo est de 3 km. Cette zone peut être agrandie au coût de cinq points de magie pour 1,5 km de plus. Les changements météorologiques durent trente minutes par tranche de cinq points de magie du total dépensé,

mais des conditions violentes, comme les tornades, durent bien moins longtemps.
Il est possible de changer cinq composantes météorologiques, selon divers degrés. Il en coûte cinq points de magie pour changer un niveau. Donc, passer de deux niveaux entre nuages épars et gros nuages coûte 10 points de magie. Pour que la neige tombe, la température doit être inférieure à 0° C, sinon les précipitations tombent en pluie, pas en neige.

- **Couverture nuageuse** : (1) temps clair, (2) temps brumeux, (3) nuages épars, (4) nuageux, (5) gros nuages.
- **Direction du vent**, selon les huit points cardinaux : (1) nord, (2) nord-est, (3) est, (4) sud-est, (5) sud, (6) sud-ouest, (7) ouest, (8) nord-ouest.
- **Vitesse du vent** : (1) calme, (2) léger, (3) rafales, (4) vent fort constant, (5) tempête, (6) ouragan localisé, (7) tornade.
- **Température** : Un niveau fait monter ou descendre la température de 3° C.
- **Précipitations** : (1) sec, (2) bruine ou brume, (3) pluie (neige), (4) grêle (neige), (5) pluie battante (neige battante), (6) tempête (blizzard). Le coût est de cinq points de magie par niveau de changement et non de dix, tel qu'indiqué dans la description du sort Changer le temps.

HOMME CORNU,
dieu de la Chasse sauvage

FOR	145
CON	240
TAI	100
DEX	100
INT	430
POU	250
Points de vie :	34
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	50
Mouvement :	9

Armes : Poing 90%, dégâts : 1D6+Impact; Éventrer avec sa corne/ses bois 75%, dégâts : 2D6+Impact; Chasse sauvage, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais l'Homme cornu peut guérir 1D10 points de dégâts par point de magie qu'il dépense.
Sorts : Il peut Commander n'importe quel animal. Il peut aussi Changer le temps. Le gardien peut également lui octroyer n'importe quel autre sort.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Homme cornu; 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu la Chasse sauvage (plus si la Chasse comprend d'autres créatures ou entités du Mythe); 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir simplement entendu la Chasse sauvage.

LA CHASSE SAUVAGE : Parmi les attaques les plus redoutées et terrifiantes de l'Homme cornu se trouve la Chasse sauvage. La Chasse sauvage est composée de chasseurs fantomatiques ou morts-vivants montés sur des chevaux squelettiques et de meutes de chiens spectraux jappant, tous dirigés par l'Homme cornu. La Chasse sauvage parcourt les paysages isolés la nuit en quête de ses proies. L'Homme cornu lance la Chasse sauvage aux trousses des âmes qu'il doit collecter : peut-être les mortels assez fous pour avoir inscrit leur nom dans le *Livre d'Azathoth*, peut-être ceux qui ont été assez stupides pour attirer l'attention des Dieux Extérieurs. Parfois, la Chasse sauvage peut même inclure des bêtes du Mythe, comme les Chiens de Tindalos. Voir la Chasse sauvage provoque une perte de Santé Mentale, tout comme le fait d'entendre les gémissements, jappements et sabots de la Chasse sauvage.
La Chasse sauvage peut être composée de l'Homme cornu et de 2D10+10 chiens, 1D6+3 chasseurs montés, 2D6+3 chasseurs à pied. Pour obtenir les caractéristiques de la Chasse sauvage, si nécessaire, utilisez les caractéristiques moyennes des chiens, des chevaux et des zombies. Ces caractéristiques sont avancées uniquement à titre de suggestion et le gardien devrait créer une Chasse spécifique, selon ses désirs.

HOMME EN OSIER

Avatar de Nyarlathotep

Ces géants des druides semblent avoir… leurs représentants dans les festivals du printemps ou du solstice en Europe moderne… des personnages colossaux, haut de huit à dix mètres, faits en osier et appelés des « géants ».
Sir James Frazer, *The Golden Bough*

Cette forme de Nyarlathotep a la forme d'un personnage fait d'osier et de paille, presque comme un énorme épouvantail. L'Avatar crisse et froufroute lorsqu'il avance, les membres rigides et le visage dénué d'expression.
Les premiers peuples britanniques connaissaient l'Homme en osier et utilisaient ses effigies lors des rituels païens. C'était un dieu de la fertilité et de la prospérité. Souvent, des sacrifices animaux, voire humains, étaient faits en brûlant la victime vive avec le géant en osier.

CULTE : Bien qu'il ait été connu des druides, des sorcières et des premiers peuples païens, l'Homme en osier n'a pas vraiment de culte de nos jours. Des effigies de lui sont encore brûlées parfois lors de rituels païens ou lors du Guy Fawkes Day en Angleterre, mais leur origine véritable est souvent inconnue. Certains habitants des Terres oniriques rendent hommage à l'Homme en osier par des sacrifices humains et d'autres rites noirs.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : L'Homme en osier est terrible à voir. Il est rigide et dénué d'expression, ce n'est qu'une vague esquisse de forme humaine.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Homme en osier attaque avec ses mains rigides, griffant sa victime avec ses doigts pointus. Mais son attaque la plus macabre est d'envelopper une victime de son corps et de brûler vif, immolant la victime hurlante. Pour cela, l'Homme en osier doit d'abord saisir et tenir sa victime. Au tour suivant, celle-ci est enveloppée de paille et attirée tout contre l'Homme en osier. Une victime ainsi enveloppée est parfaitement immobilisée mais elle peut voir à travers les brins de paille et ses amis peuvent la voir aussi. Au tour suivant, l'Homme en osier prend subitement feu et la victime est brûlée vive. De telles victimes sont réduites en cendres en quelques instants. Une fois que la victime a totalement brûlé, le feu s'éteint et l'Homme en osier réapparaît, parfaitement indemne, au-dessus des restes calcinés de sa victime. Assister à la crémation d'une victime hurlante coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

HOMME EN OSIER,
effigie du dieu noir

FOR	130
CON	440
TAI	120
DEX	50
INT	155
POU	310
Points de vie :	56
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	62
Mouvement :	9

Armes : Griffes 90%, dégâts : 1D6+Impact ou Agrippe sa victime; Envelopper de son corps, automatique une fois la victime Agrippée, dégâts : 3D6+6 de brûlure par tour.
Armure : L'Homme en osier ne subit que des dégâts minimaux de toute attaque physique. Bien qu'il soit facile à incendier, le feu ne lui cause aucun dommage.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Homme en osier.

HOMME NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Elle avait aussi parlé d'un Homme noir, de son serment et de son nouveau nom secret…
H.P. Lovecraft,
The Dreams in the Witch House

Lorsque Nyarlathotep prend l'aspect de l'Homme noir, il ressemble à un mâle humain normal, sauf qu'il est totalement noir : sa peau, ses dents, ses cheveux, ses yeux, tout. L'Homme noir

n'est pas négroïde mais bel et bien noir de jais, ou noir comme l'onyx.

CULTE : L'Homme noir est associé à la sorcellerie depuis des siècles. Il est dit qu'il participait aux sabbats et aux rassemblements de sorcières, qu'il leur a appris la magie noire et les secrets impies, qu'il leur a transmis des messages du diable et qu'il est responsable de toute une gamme d'actes répréhensibles. L'Homme noir possède le *Livre d'Azathoth*, dans lequel tous ses adeptes doivent signer, lui donnant ainsi leur âme. Il est aussi le synonyme du diable dans certaines légendes. Généralement, l'Homme noir apparaît uniquement aux rassemblements d'adorateurs de dieux du Mythe pour accepter les sacrifices, leur accorder la connaissance de certains sorts ou des connaissances ésotériques, octroyer des familiers ou des animaux gardiens à des adorateurs privilégiés, ou aider à répandre la corruption et le chaos. Le Culte des sorciers d'Arkham vénère l'Homme noir. Cet Avatar se manifeste souvent dans les Terres oniriques.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Homme noir draine 1D6x5 points de POU en touchant sa victime.

HOMME NOIR,
dieu des sabbats de sorcières

FOR	115
CON	175
TAI	85
DEX	100
INT	430
POU	250
Points de vie :	26
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	50
Mouvement :	9

Armes : Toucher 90%, dégâts : 1D6+Impact ou drain de 1D6x5 points de POU.
Armure : Aucune, mais il peut régénérer ses PV à raison de 1D6 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, y compris les sorts des Terres oniriques, qu'il peut utiliser dans le monde éveillé tout comme dans les Terres oniriques.
Perte de Santé mentale : 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Homme noir.

HOMME VERT

Avatar de Nyarlathotep

La silhouette d'un homme, mesurant plus de deux mètres assis, totalement faite de feuilles, de branches, d'épis de maïs, de fruits et d'herbes tissés en un motif complexe et méthodique. L'effet était refroidissant…

David Hallett, *Eyes for the Blind*

L'Homme vert est une silhouette humanoïde composée entièrement de matériel végétal – feuilles, lierres, branches, fruits et herbes – tissé pour former un homme botanique.

CULTE : L'Homme vert est connu des humains depuis des siècles, et il a été vénéré comme un dieu de la nature ou de la fertilité par les druides, les sorcières et les peuples païens. De rares humains soupçonnent la véritable identité et nature de l'Homme vert.
Certaines cultures offrent des sacrifices humains à l'Homme vert, souvent en brûlant les victimes vives. D'autres sacrifient des animaux ou des cultures. Apaisé, l'Homme vert était censé accorder à ses adorateurs d'excellentes récoltes et un bétail fertile.
Certaines races primitives ou botaniques du Mythe pourraient vénérer cette forme de Nyarlathotep, de même que certaines sectes – humaines ou non – des Terres oniriques. L'Homme vert ne peut être invoqué que dans des zones naturelles ou sauvages. Lorsqu'il est appelé, il sort silencieusement d'un buisson ou de toute autre zone en friche.

HOMME VERT,
Avatar botanique

FOR	125
CON	345
TAI	105
DEX	100
INT	210
POU	375
Points de vie :	45
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	20
Mouvement :	12

Armes : Saisir et drainer 70%, dégâts : 1D10 par tour (voir ci-dessus); Contrôler les plantes, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : L'Homme vert n'a pas de véritable armure, bien que toutes les armes physiques ne lui infligent que des dégâts minimaux. Il peut régénérer 2D6 PV par tour. L'Homme vert est immunisé contre tous les éléments, y compris l'eau, l'électricité, le froid et même le feu. Son corps botanique peut cependant être affecté par les produits chimiques, plus particulièrement par les herbicides.
Sorts : Tous ceux qui ont un lien avec les plantes ou la météo, plus tous les autres qu'il souhaite utiliser.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Homme vert; 0/1D3 points de Santé Mentale additionnels pour avoir vu l'Homme vert drainer la vie d'une cible.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Homme vert a une attaque terrifiante. Il peut se saisir d'une victime et lui drainer sa force vitale, ne laissant qu'une enveloppe vide. Après une telle attaque, l'Homme vert grandit, des feuilles et des bourgeons apparaissent, les branches grossissent, comme une plante qui réagirait aux effets d'un engrais. Les PV drainés multipliés par 5 sont répartis à parts égales (arrondir inférieur) entre la FOR, la CON et la TAI de l'Homme vert. Par exemple, une victime qui aurait 10 PV accorderait respectivement 15 PV à la FOR, la CON et la TAI de l'Homme vert. L'Avatar botanique devient donc plus puissant après chaque attaque. À chaque tour où une victime est tenue par l'Homme vert, elle est drainée de 1D10 PV. Voir l'Homme vert drainer la vie d'une victime coûte 0/1D3 points de Santé Mentale à chaque observateur.

DIRIGER LES PLANTES : L'Homme vert peut aussi diriger et contrôler toutes les plantes qui se trouvent à moins de cent mètres de lui. Bien que les plantes ne puissent pas se déraciner pour poursuivre les investigateurs, les lierres et les branches peuvent se prendre dans leurs pieds, les saisir ou les étrangler, les arbres peuvent lancer leurs fruits, etc.

HORREUR FLOTTANTE

Avatar de Nyarlathotep

Le corps se craquelait, s'ouvrant comme une cosse de petit pois, laissant échapper un liquide gluant et tremblotant, le corps gélatineux et délirant de Nyarlathotep. Il était immense. Par une infusion abominable, il grandit à deux fois la taille du corps dont il était sorti. Sa surface était couverte d'une sève noire et gluante, bouillonnante, dégoulinant sur les côtés, emportant avec elle un lit de perles, de petites gouttes de lait, des groupes d'œufs. Quelque chose qui ressemblait à un ver se tortillait dans la soie noire et collante, brillant comme si elle brûlait. Le corps dont la chose s'extirpait était réduit à un tas de filaments qui s'effilochaient et brûlaient en des flammes bleues dans la douce lumière. Puis, les odeurs de graisse brûlée se firent sentir et Pantucci se mit à vomir. La chose flottait à quelques mètres du sol, sa masse bouffie striée de veines bleues. Des tendons étaient visibles autour d'ouvertures béantes comme des bouches sur le sommet du corps. Des tentacules se formaient, s'élevaient en l'air puis aidaient la forme ridée et hideuse à s'élever au-dessus de ce qui restait de son cocon.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

Cette masse gélatineuse flottante est l'une des formes les plus méconnues de Nyarlathotep. Elle est invoquée sur Terre par le biais d'un calice humain spécialement sélectionné et préparé, appelé l'Hôte. Lorsque l'Hôte est tué de manière rituelle, il se transforme en une Horreur flottante.

CULTE : Cette déité est reliée à quelques cultes vaudous secondaires, particulièrement en Haïti et sur d'autres îles des Caraïbes. Les meneurs de tels cultes accomplissent des cérémonies rituelles qui nécessitent de prier pour une île sous-marine. De tels rites

incluent aussi des danses frénétiques et se terminent lorsque les vieux dévots s'égorgent individuellement avec des pierres tranchantes.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Son attaque principale se fait avec la centaine de tentacules barbelés qui se trouvent à la surface de son corps. L'Horreur flottante frappe avec ces tentacules, atteignant autant de victimes qu'elle le désire à chaque tour. Chaque victime est frappée par 1D6 tentacules. Chaque tentacule a une FOR de 25 et ils peuvent s'unir pour saisir une cible. Les victimes agrippées sont attirées vers une des bouches de l'Horreur et dévorées au rythme de 1D10x5 points de TAI par tour. La TAI perdue ne se régénère pas et les victimes peuvent être horriblement défigurées ou handicapées.
L'Horreur flottante émet aussi une odeur épouvantable qui peut provoquer des vomissements incontrôlables. Les victimes occupées à vomir sont sans défense pendant 1D6 tours. Pour éviter les effets de l'odeur répugnante de l'Horreur flottante, chaque investigateur doit réussir un test de POU.

HORREUR FLOTTANTE,
manifestation haïtienne

FOR	375
CON	300
TAI	200
DEX	125
INT	430
POU	500
Points de vie :	50
Impact :	+6D6
Carrure :	7
Points de magie :	100
Mouvement :	10

Armes : Tentacule 70%, dégâts : 1D6+agrippe; Bouches 50%, dégâts : 1D10x5 points de TAI par tour; Odeur 100%, la victime doit réussir un test de CON ou passer 1D6 tours à vomir.
Armure : Toutes les armes ne lui infligent que des dégâts minimaux et ne peuvent pas l'empaler. Si elle est réduite à 0 PV, l'Horreur flottante change de forme (elle adopte toujours une forme plus monstrueuse encore, ce qui peut provoquer la perte de points de Santé Mentale) et fuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : L'Horreur flottante connaît tous les sorts du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. Elle peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs au coût d'un seul point de magie.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Horreur flottante.

HORREUR SQUELETTIQUE

Avatar de Nyarlathotep

Ses mains se transformèrent en une horrible structure semblable à une griffe… Sa forme finale mesurait plus de quatre mètres. C'était une horreur squelettique à la tête malformée comme le crâne édenté d'un embryon humain, vêtue d'une robe sale et déchirée.

William Hamblin, *Thoth's Dagger*

Cet obscur Avatar de Nyarlathotep a la forme d'un squelette humain gigantesque à la tête mutante et au visage et pinces de crabe. L'Horreur squelettique est couverte de pointes osseuses qui transpercent sa robe en lambeaux et la déchirent encore plus.

CULTE : L'Horreur squelettique n'est pas vénérée sur Terre mais pourrait l'être ailleurs, par des races surnaturelles.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Horreur squelettique peut attaquer deux fois par tour avec ses énormes pinces. L'Avatar peut aussi griffer ses victimes avec ses pointes osseuses, leur infligeant de profondes entailles.

RAYON D'ÉNERGIE : Son autre attaque consiste en un flux d'énergie semblable à une toile d'araignée. Des yeux brillants et des bouches grimaçantes sont visibles dans le rayon, qui est d'un vert nauséeux. Les toiles tournoient rapidement autour de l'Horreur avant de se diriger vers la cible, qui subit autant de dégâts que l'Avatar a dépensé de points de magie. Cette attaque peut être esquivée, mais le test est un test majeur. Les investigateurs qui voudraient esquiver une telle attaque ne pourront pas accomplir d'autre action au cours du même tour.

HORREUR SQUELETTIQUE,
vision terrifiante

FOR	145
CON	355
TAI	135
DEX	90
INT	430
POU	500
Points de vie :	49
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	100
Mouvement :	10

Armes : Griffes 85%, dégâts : 3D6+Impact; Pointes osseuses 85%, dégâts : 2D6; Rayon d'énergie 100%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : L'Horreur squelettique ne subit que des dégâts minimaux suite à toute attaque physique.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Horreur squelettique.

HÔTE

Avatar de Nyarlathotep

Le visage [de la victime] était recouvert d'écailles. Les oreilles, joues, front et le crâne étaient encore reconnaissables, mais la bouche était celle d'un iguane et les yeux étaient entourés de cernes noirs… [La victime] regardait, horrifiée, son corps danser en des mouvements impossibles. Ses doigts devenaient graduellement palmés et ses articulations se reformaient de sorte que son corps pouvait accomplir des mouvements impossibles pour tout autre humain.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

L'Hôte est un calice humain que Nyarlathotep utilise parfois pour se manifester sur Terre. L'hôte choisi se coupe sur une roche verte tranchante de la taille d'une main, décorée de motifs cunéiformes. L'étrange pierre inflige une blessure noire qui ne saigne pas. Quelques heures plus tard, la victime tombe dans un coma qui dure 1D10 jours. Lorsqu'elle est dans le coma, la victime rêve de labyrinthes, de monstres et finit par rencontrer Nyarlathotep sous une de ses formes humaines. Le Chaos rampant dit à sa victime qu'elle a été choisie. C'est à ce moment-là qu'elle se réveille. Le rêve fait perdre 1D10 points de Santé Mentale à la victime.
De la blessure, des écailles noires commencent à se former lentement sur le corps de la victime. Les écailles piquent constamment et émettent une forte odeur de pourriture. En une semaine, les membres deviennent caoutchouteux et les doigts palmés. Entre-temps, la victime perd le contrôle de son corps alors que Nyarlathotep la possède et contrôle toutes ses actions. Ceux qui sont possédés ont souvent pleinement conscience de leur situation atroce, mais sont totalement incapables de s'y opposer. L'hôte humain perd 1D10 points de Santé Mentale chaque jour, jusqu'à être totalement fou.

HÔTE,
élu de la pierre tranchante

FOR	110
CON	100
TAI	70
DEX	100
INT	150
POU	250
Points de vie :	17
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	50
Mouvement :	9

Armes : N'importe quelle arme 80%, dégâts : selon l'arme; Cri 100%, dégâts : 1D2 + surdité permanente.
Armure : 2 points de peau écailleuse. S'il est tué avant la transformation, l'Hôte meurt normalement, mais s'il est réduit à 0 PV après, il s'effondre par terre et se change en une Horreur flottante.
Sorts : L'Hôte connaît tous les sorts du Mythe.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Hôte.

CULTE : L'Hôte est vénéré en Haïti par certains cultes vaudous marginaux. Les meneurs cherchent l'Hôte élu et l'amènent

jusqu'à un endroit secret d'Haïti appelé les Bassins célestes. Là, ils attendent que Nyarlathotep sorte du corps humanoïde pour se transformer en une Horreur flottante. Ce processus est normalement accéléré par le meurtre rituel de l'Hôte, qui permet de relâcher l'Horreur flottante.

ATTAQUES : L'Hôte utilise normalement des sorts pour se protéger, mais il peut utiliser des armes humaines s'il le faut. L'Hôte peut également pousser un cri terrible qui rend irrémédiablement sourd ceux qui l'entendent. Les victimes du cri de l'Hôte peuvent tenter de se boucher les oreilles, mais ils doivent réussir des tests d'Esquive pour y parvenir.

JACK O'LANTERN

Avatar de Nyarlathotep

Il a les cheveux longs, la peau verte, des yeux monstrueux et une grande bouche malformée. Jack porte toujours une lanterne, qui a un effet hypnotisant et hypnotique sur tous ceux qui regardent sa lumière.
W. Haden Blackman,
The Field Guide to North American Monsters

Jack O'Lantern est un personnage du folklore irlandais. À l'origine, Jack était un homme saoul et méchant qui a été rejeté par le ciel et l'enfer, condamné à demeurer sur Terre pour l'éternité. Le diable lui a donné une braise magique dont il se sert pour se guider dans la nuit. En réalité, ce personnage est l'un des nombreux Masques de Nyarlathotep. Il peut prendre la forme soit d'un homme difforme aux yeux vitreux et à la bouche béante soit celle d'un homme ayant une tête de citrouille souriante. Il est parfois vêtu de haillons et parfois vêtu de vêtements élégants sous une queue-de-pie. Cependant, peu importe ce qu'il porte, il a toujours, sous forme de lampe ou de tête, une citrouille au sourire satanique qui brûle des feux de l'enfer. Jack est parfois accompagné par 2D10 Lumens et il peut invoquer 1D10 Lumens n'importe quand en dépensant un point de POU.

CULTE : Jack O'Lantern n'a jamais eu de culte. Il était connu et craint par les druides, les sorcières et les peuples païens, mais pas vénéré. Dans notre monde moderne, sa citrouille sculptée est devenue un des symboles d'Halloween. Jack est l'inspiration évidente du cavalier sans tête de Washington Irving dans La légende de Sleepy Hollow.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Jack O'Lantern peut étrangler ou avaler un investigateur par tour. Son horrible bouche béante peut s'agrandir encore pour avaler une cible unique jusqu'à une TAI 90 par tour, quel que soit le nombre de victimes déjà avalées ou la TAI de Jack. Ceux qui sont avalés disparaissent simplement et ne reviennent jamais. Peut-être finissent-ils dans un royaume étrange ou dans le royaume des morts des Terres oniriques. Peut-être sont-ils instantanément digérés par l'Avatar. Quel que soit le cas, ils ne réapparaissent jamais.

LANTERNE : L'attaque la plus efficace de l'Avatar est sa lanterne sculptée dans une citrouille. Le premier indice de sa présence est toujours le visage démoniaque de sa lanterne qui oscille dans la nuit. Tous ceux qui voient sa lumière brillante doivent résister au POU de Jack lors d'un test en opposition ou être hypnotisés. Ceux qui tombent sous l'influence magique de la lanterne de Jack sont parfaitement hypnotisés, suivent l'entité et obéissent aux ordres simples qu'elle leur donne. Souvent, Jack utilise le pouvoir de sa lanterne pour mener les investigateurs dans les bois ou les marais où il les assassine, ou dans les sables mouvants, les repaires de crocodiles, les falaises ou tout autre lieu dangereux.
Ceux qui résistent au pouvoir de la lanterne doivent affronter le POU de Jack une deuxième fois. Si ce deuxième test est raté, l'investigateur perd 1D6 points de Santé Mentale et est pris d'une terreur folle. Il doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour fuir les environs et cette vision macabre, aux dépens de ses camarades et de son équipement. Les investigateurs frappés de terreur peuvent courir sans regarder dans la rue, droit sur une falaise ou se mettre dans une situation dangereuse (le gardien pourrait leur autoriser un test de Pouvoir pour leur éviter une fin tragique).
Jack peut également lancer sa lanterne magique sur une victime par tour. Ceux qui sont touchés sont instantanément tués, leur tête réduite en bouillie par la citrouille grimaçante. La lanterne de Jack réapparaît par magie dans sa main ou sur son cou après chaque attaque.
En plus de sa propre lanterne, Jack peut voir et entendre à travers n'importe quelle citrouille sculptée et peut faire en sorte qu'elle hurle (0/1 point de Santé Mentale pour une citrouille unique, 0/1D4 points de Santé Mentale pour plusieurs citrouilles hurlantes). De la même manière, il peut faire en sorte que les tiges sur lesquelles les citrouilles poussent dans les champs attaquent et étranglent ses victimes. Les investigateurs doivent surmonter la FOR des tiges avec la leur lors d'un test en opposition ou subir un point de dégâts par strangulation à chaque tour. Les différentes tiges peuvent attaquer une même cible et combiner leur FOR pour l'attaque. Les tiges animées ont 1D2x5 de FOR chacune.

M. HALLOWEEN : Il existe aussi certaines preuves à l'effet que Jack serait le M. Halloween des légendes urbaines. M. Halloween a l'apparence d'un homme mince comme une tige aux menton et nez anormalement longs et pointus, aux yeux noirs et morts et aux longs doigts griffus. Il s'habille de vêtements chics, mais en lambeaux, incluant une queue-de-pie, des guêtres et un haut-de-forme. M. Halloween porte un grand sac noir sur l'épaule. Il est comme l'anti Père Noël. Selon les légendes urbaines, la nuit d'Halloween, il emporte les enfants seuls dans son sac. Ces enfants ne sont plus jamais revus. Nul ne sait ce qu'il advient d'eux, mais certains pensent que M. Halloween les mange.

JACK O'LANTERN,
M. Halloween,
seigneur d'Halloween

FOR	105
CON	285
TAI	95
DEX	90
INT	85
POU	175
Points de vie :	38
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	35
Mouvement :	8

Armes : Étrangler 75%, dégâts : 1D6+Impact par tour jusqu'à la mort; Avaler 65%, dégâts : la victime disparaît à jamais; Hypnose, dégâts : POU contre POU ou la victime est sous le contrôle de Jack (voir ci-dessus); Lancer de lanterne 75%, dégâts : mort; Contrôler les tiges de citrouilles, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus); Enlever les enfants (sous la forme de M. Halloween) 75%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : 4 points de vêtements et de chair étrange. Les armes non enchantées ou qui ne sont pas en fer ne blessent pas Jack O'Lantern. Les armes magiques, enchantées ou en fer le blessent normalement.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie. Les sorts utilisés provoquent généralement la terreur ou la folie. Il peut également invoquer 1D10 Lumens par 5 points de POU dépensé.
Perte de Santé mentale : 1/1D8+1 points de Santé Mentale pour avoir vu Jack O'Lantern; 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu M. Halloween.

KOKOPELLI

Avatar de Nyarlathotep

Et il vit, alors qu'il regardait l'espace qu'il venait de quitter, un visage rond au cou épais se tourner vers lui avec un geste digne d'un dessin animé, se tournant pour le regarder d'un œil sardonique. Il vit

les deux bras fins tenir quelque chose qui ressemblait à un bâton… C'était une tonalité étrange, ondulante, plaintive, comme celle d'une flûte, qui venait à lui portée par le vent sifflant et chargé de pluie.
Donald R. Burleson, *Kokopelli*

Kokopelli est un personnage connu de l'art et du folklore du sud-ouest américain. Kokopelli est fréquent dans les pétroglyphes amérindiens et est dépeint comme un personnage très maigre, à un seul œil et au dos arqué, qui joue de la flûte.

CULTE : Les Anasazi et autres peuples natifs du sud-ouest américain connaissent Kokopelli et lui rendent hommage. Le Peuple de K'n-yan vénérait Kokopelli et pourrait le faire encore de nos jours depuis ses villes secrètes souterraines. De nos jours, Kokopelli est à peine une image utilisée sur les marchandises du sud-ouest.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Kokopelli peut se manifester par le biais de n'importe laquelle de ses images.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Kokopelli peut attaquer à mains nues, mais son corps maigre rend les attaques physiques quasiment inefficaces. Son véritable pouvoir repose dans sa flûte et avec elle, il peut changer la météo, invoquer des animaux ou des monstres, confondre et tromper ses victimes.

CHANGER LE TEMPS : Kokopelli peut utiliser sa flûte pour changer la météo. Le gardien décide des conditions météorologiques de base. Chaque tranche de cinq points de magie sacrifiés fait changer la météo d'un niveau (voir ci-dessous).
Le rayon de contrôle de Kokopelli sur la météo est de 3 km. Cette zone peut être agrandie au coût de cinq points de magie pour 1,5 km de plus. Les changements météorologiques durent trente minutes par tranche de cinq points de magie du total dépensé, mais des conditions violentes, comme les tornades, durent bien moins longtemps. Il est possible de changer cinq composantes météorologiques, selon divers degrés. Il en coûte cinq points de magie pour changer un niveau. Donc, passer de deux niveaux entre nuages épars et gros nuages coûte 10 points de magie. Pour que la neige tombe, la température doit être inférieure à 0° C, sinon les précipitations tombent en pluie, pas en neige.

- **Couverture nuageuse** : (1) temps clair, (2) temps brumeux, (3) nuages épars, (4) nuageux, (5) gros nuages.
- **Direction du vent**, selon les huit points cardinaux : (1) nord, (2) nord-est, (3) est, (4) sud-est, (5) sud, (6) sud-ouest, (7) ouest, (8) nord-ouest.
- **Vitesse du vent** : (1) calme, (2) léger, (3) rafales, (4) vent fort constant, (5) tempête, (6) ouragan localisé, (7) tornade.
- **Température** : Un niveau fait monter ou descendre la température de 3° C.
- **Précipitations** : (1) sec, (2) bruine ou brume, (3) pluie (neige), (4) grêle (neige), (5) pluie battante (neige battante), (6) tempête (blizzard). Le coût est de cinq points de magie par niveau de changement et non de dix, tel qu'indiqué dans la description du sort Changer le temps.

KOKOPELLI,
le joueur de flûte

FOR	40
CON	310
TAI	30
DEX	100
INT	250
POU	375
Points de vie :	34
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	75
Mouvement :	12

Armes : Griffes 90%, dégâts : 1D4.
Armure : Aucune, cependant grâce à la maigreur surnaturelle de Kokopelli, toutes les attaques physiques sont réduites de 75% (avec un minimum de 1% tout de même).
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Kokopelli.

INVOQUER DES ANIMAUX : Avec sa flûte, Kokopelli peut invoquer n'importe quel animal indigène et lui donner des ordres. Il n'en coûte aucun point de magie au Dieu Extérieur, mais il ne peut invoquer qu'un total en TAI des animaux égal à son POU. Il peut également utiliser sa flûte pour invoquer un membre de n'importe quelle race de serviteurs du Mythe ou d'une race indépendante au coût d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée.

ATTAQUES MENTALES : Kokopelli peut utiliser sa flûte pour désorienter ses victimes, les dérouter, les séduire ou les faire halluciner. Il le fait en jouant une mélodie hypnotique et en surmontant le POU de chacune de ses victimes avec le sien lors d'un test en opposition. Il lui en coûte cinq points de magie par victime et les effets durent jusqu'à ce qu'il cesse de jouer, qu'il soit chassé ou que la victime soit traitée par un test réussi de Psychologie ou de Psychanalyse. Kokopelli utilise généralement ses pouvoirs pour que sa victime se perde dans la nature, oublie des informations importantes, demeure sur place les bras ballants, voie des choses ou cause des perturbations.
Les humains ne peuvent pas jouer de la flûte de Kokopelli et ceux qui essaient perdent immédiatement 2D10x5 points de POU. Ceux qui sont réduits à 0 point de POU meurent instantanément, leur corps devenant une coquille vide et desséchée.

LANGUE SANGLANTE

Avatar de Nyarlathotep

La Langue sanglante est un monstre énorme aux appendices griffus et au long tentacule rouge sang à la place du visage. Ce tentacule s'étend encore lorsque la chose hurle à la lune.
Lynn Willis, *Call of Cthulhu 5.5*

La Langue sanglante semble être l'un des Avatars les plus communs de Nyarlathotep. C'est une silhouette humanoïde pourvue de trois jambes, de deux bras griffus et d'un énorme tentacule rouge sang à la place du visage.

LANGUE SANGLANTE,
la chose qui hurle à la lune

FOR	400
CON	250
TAI	450
DEX	95
INT	430
POU	500
Points de vie :	70
Impact :	+10D6
Carrure :	11
Points de magie	100
Mouvement :	16

Armes : Griffes 85%, dégâts : 10D6+Impact; Tentacule facial 80%, dégâts : Impact; Hurlement automatique, dégâts : perte d'un point de Santé Mentale (voir ci-dessus).
Armure : Aucune. Réduite à 0 PV, la Langue sanglante s'effondre, change de forme (pour en prendre une plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé Mentale à ceux qui la voient) et s'enfuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : La Langue sanglante connaît tous les sorts du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. Elle peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs pour un seul point de magie.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu la Langue sanglante.

CULTE : Le Culte de la Langue sanglante est parmi les cultes les plus répandus et les mieux organisés de tous les cultes de Nyarlathotep. Les meurtres sanglants et sacrifices humains sont des pratiques courantes.

ATTAQUES : La Langue sanglante attaque avec ses deux bras à chaque tour, saisissant et écrasant ses victimes ou les déchiquetant avec ses griffes imposantes. Elle peut attaquer et

écraser une victime par tour avec son tentacule facial.

HURLEMENT : La Langue sanglante pousse aussi un hurlement à glacer le sang qui fait perdre 1 point de Santé Mentale à ceux qui l'entendent et qui sont vaincus par le POU du dieu lors d'un test en opposition. Elle peut hurler une fois par tour.

LION NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Un rugissement assourdissant retentit des tréfonds du bâtiment qui s'écroulait. Ensemble, nous regardâmes avec révérence un animal gigantesque à quatre pattes s'extirper des cendres et de l'incendie de la tanière de Nyarlatophis. Je sus immédiatement qu'il s'agissait du sorcier transformé en personne, mais je ne pus déterminer quelle forme de créature abominable il était devenu. Le béhémoth sortit fièrement des ruines enflammées, nous obligeant à nous retirer. Nous fîmes face à l'image déformée du lion colossal, cette forme étant sûrement dérivée du lion noir de Nyarlatophis, son familier qu'il avait ramené du désert. Mais la tête, encadrée par la crinière rayée de la bête, défiait toute logique, car le lion avait le visage de Nyarlatophis en personne! L'apparence grossière du monstre se moquait de celle du grand sphinx en pierre qui garde le passage vers les grandes pyramides d'Égypte. Elle avait même la fausse barbe de cette sculpture ancienne.

Stanley C. Sargent,
Nyarlatophis, A Fable of Ancient Egypt

LION NOIR,
destructeur de l'Égypte

FOR	450
CON	350
TAI	500
DEX	140
INT	430
POU	500
Points de vie :	85
Impact :	+11D6
Carrure :	12
Points de magie	100
Mouvement :	10

Armes : Griffes 75%, dégâts : 1D10+Impact; Morsure 40%, dégâts : la victime est avalée tout rond et meurt instantanément; Piétiner 50%, dégâts : Impact.
Armure : 5 points de fourrure, de muscles et de tendons. S'il est réduit à 0 PV, il s'écroule au sol, change de forme et fuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : Le Lion noir connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. Il peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs pour un seul point de magie.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu le Lion noir.

Cet aspect de Nyarlathotep est apparu dans le nord-est de l'Afrique à la fin de la 11e dynastie lorsqu'il a failli détruire l'Égypte antique. Les récits retrouvés dans les parchemins écrits par le pharaon Amenemhat affirment qu'il a vaincu le Lion noir en l'enterrant sous la plaine de Karnak, non pas en le tuant, mais en l'enterrant là. Certains prétendent que le Lion noir y est toujours enterré et que s'il est déterré, il parachèvera sa tâche de destruction du monde.

CULTE : Aucun culte connu ne vénère le Lion noir de nos jours.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il peut piétiner jusqu'à 1D20 individus par tour. Les investigateurs qui réussissent un test d'Esquive évitent d'être écrasés. Ceux qui échouent n'ont pas cette chance. Sinon, il peut aussi griffer deux cibles différentes avec deux griffes par tour. Le Lion noir peut aussi dévorer une cible par tour en la mordant. Un test d'Esquive est possible pour éviter d'être dévoré, et il n'y a aucune limite au nombre de victimes que le Lion noir peut dévorer.

LROGG

Avatar de Nyarlathotep

Qui conférait des avantages à ses adorateurs et ne demandait qu'un sacrifice annuel, sous la forme de l'amputation des jambes d'un indigène conscient… écrasant toutes les statues de Lrogg la chauve-souris à deux têtes et tuant trois de ses prêtres.

Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

LROGG,
déité chauve-souris silencieuse venue des étoiles

FOR	200
CON	275
TAI	225
DEX	100
INT	125
POU	175
Points de vie :	50
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	35
Mouvement :	10 / 60 (vole)

Armes : Morsure 75%, dégâts : 2D6; Étincelles et flammes 45%, dégâts : 1D10 PV + 1D6x5 points de CON.
Armure : Aucune, mais Lrogg ne subit des dégâts que par le feu ou la lumière.
Sorts : N'importe lesquels.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Lrogg.

Cet Avatar de Nyarlathotep est relié de près aux formes du Père des chauves-souris, de la Lumière qui vole, et de Celui qui hante les Ténèbres. Lrogg est une chauve-souris à deux têtes composé de ténèbres vivantes et glaciales. Cette entité a de nombreuses étoiles qui lui servent d'yeux qui brillent et qui se déplacent sur ses deux têtes. Chaque tête a plusieurs bouches munies de dents acérées. Les ailes de Lrogg battent en silence, mais émettent une traîne d'étincelles noires et de flammes.

CULTE : Lrogg est vénéré par les habitants cubiques de L'gy'hx par le biais d'étranges rites d'automutilation.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Lrogg peut attaquer en mordant deux fois par tour ou en projetant des étincelles noires et des flammes avec ses ailes. Toute cible atteinte par le feu noir perd automatiquement 1D10 PV et 1D6x5 points de CON. Toute CON perdue de cette manière ne se régénère pas.

MARE D'OMBRE

Avatar de Nyarlathotep

Peu avant minuit, une mare d'ombres profondes sort. Les ombres tressaillent d'excitation [en entendant les cris de la victime] et sautent [sur la victime]. Elles commencent à pulser et grandir. Une forme terrible se dessine.

John Diaper, Bob Gallagher,
Steve Rawling et Ed Wimble,
The Arkham Evil

La Mare d'ombres se manifeste sous la forme d'ombres sensibles et mouvantes.

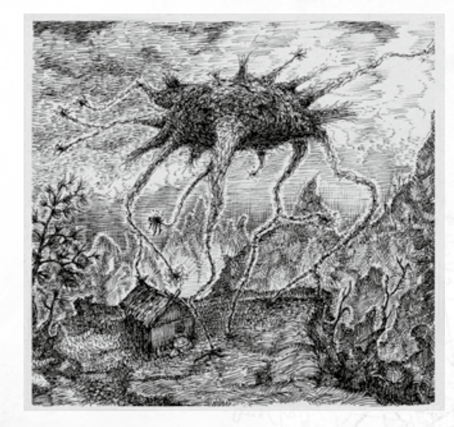
CULTE : La Mare d'ombres a été vénérée par certains druides et pourrait être vénérée par d'autres de nos jours.

MARE D'OMBRES,
brouillard malsain de ténèbres vivantes

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	varie
DEX	N/A
INT	430
POU	375
Points de vie :	N/A
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie	75
Mouvement :	18

Armes : Enveloppement automatique, dégâts : drain de 1D10x5 points de POU.
Armure : N/A.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la Mare d'ombres.

PHÉNOMÈNE MÉTÉOROLOGIQUE EN UKRAINE
Chronique de Kiev, 1812 (Galerie Tretyakov, Moscou)



ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : La Mare d'ombres attaque en enveloppant sa victime pour la drainer de son POU au rythme de 1D10x5 points de POU par tour. La lumière repousse la Mare d'ombres, sans la blesser vraiment. Sinon, il n'existe aucune protection physique contre la Mare d'ombres, bien que certains sorts puissent la blesser ou la chasser.
La Mare d'ombres a une autre attaque plus insidieuse. Elle peut sauter sur une victime et adopter une autre forme de Nyarlathotep. Ce faisant, Nyarlathotep a pu mettre enceinte des femmes humaines qui ont ensuite donné naissance à des monstruosités mutantes.
Cet Avatar pourrait être l'une des formes de Tezcatlipoca, qui prend aussi la forme d'ombres intangibles.

MESSAGER DES ANCIENS

Avatar de Nyarlathotep

S'il avait une forme définie, cette forme n'était pas apparente car il bougeait constamment, se contorsionnant et s'agitant… Il était d'une taille énorme. [Il était] comme une équipe de six ou huit chevaux noirs qui seraient unis d'une quelconque manière et qui tenteraient tous de galoper dans des directions différentes en même temps.
Joseph Payne Brennan, *The Willow Platform*

Le Messager des Anciens est une énorme masse translucide de tentacules grouillants qui se déplace dans le ciel, en projetant sans cesse des fils collants. Sa forme est mal définie. Les fils et les tentacules semblent aller dans des directions différentes en même temps, comme des drapeaux militaires en lambeaux qui claqueraient dans un vent incertain.
Le Messager des Anciens est le héraut d'événements cataclysmiques et n'apparaît que dans des cas très rares, comme le retour de R'lyeh. Le Messager ne sera pas rencontré sans cela, car son seul travail est d'annoncer des activités du Mythe importantes.

CULTE : Le Messager n'est jamais vénéré.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Avant que le Messager des Anciens apparaisse, le ciel s'obscurcit et semble chargé. Tout devient immobile et tranquille. Une énorme ombre noire recouvre tout et une gigantesque masse grouillante apparaît, faisant son chemin dans le ciel. Si quelqu'un la regarde, la chose est d'abord verte, puis blanc pâle comme un cadavre. L'entité se sépare ensuite en petites masses distinctes qui volent dans toutes les directions possibles. En une heure, il ne demeure rien de la masse originale.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Messager attaque en laissant tomber de longs tentacules noueux et des fils sur ses victimes. Il se place au-dessus d'une cible puis laisse subitement tomber plusieurs fils sur sa victime, avant de la remonter vers lui pour la dévorer. Chaque tour qu'une victime passe retenue par les fils, elle perd 1D3 PV, 1D4x5 points d'APP et 1D6 points de Santé Mentale alors que sa chair et son visage sont rongés par les enzymes caustiques de la créature et qu'une mort horrible l'attend.
La perte d'APP est due aux brûlures acides qui rongent lentement la peau et le visage de la victime. Si la victime perd au moins un tiers de son APP totale à cause de l'acide, elle devient totalement aveugle. Toute perte d'APP est permanente.

MESSAGER DES ANCIENS,
héraut du cataclysme

FOR	125
CON	100
TAI	250
DEX	70
INT	20
POU	80
Points de vie :	35
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	16
Mouvement :	35

Armes : Tentacules 80%, dégâts : 1D3 PV + 1D4x5 points d'APP + 1D6 points de Santé Mentale par tour.
Armure : Aucune, mais le Messager des Anciens est immunisé contre toutes les armes non enchantées.
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Messager des Anciens.

NYARLATOPHIS

Avatar de Nyarlathotep

Au début, il est dit qu'Il portait des robes d'un rouge vif sous laquelle se trouvait un spécimen parfait de corps adulte mâle. Cependant, Il choisit rapidement d'abandonner la robe pour adopter un simple kilt en lin blanc pour dévoiler Son corps mince et athlétique. Il choisit même de porter un couvre-chef semblable à celui que seuls les pharaons pouvaient porter. Pour ajouter à l'insulte, Il ajouta à Son couvre-chef l'image du serpent, symbole traditionnel de la vigilance des pharaons, sous la forme du cobra prêt à cracher son venin au visage des ennemis de l'Égypte. Des récits ultérieurs concernant l'apparence de Nyarlatophis varient radicalement. Certains disent qu'Il avait un visage humain, d'autre qu'Il ressemblait à un bélier, à un serpent, voire à un crapaud. Cependant, la plupart du temps, il est dit que Son couvre-chef était large et que Son visage demeurait dans l'ombre. Cette ombre était si profonde que certains jurent qu'il n'avait pas de visage et que ceux qui osaient Le regarder ne voyaient rien d'autre qu'un abysse emplie d'étoiles où Son visage aurait dû se trouver.
Stanley C. Sargent, *Nyarlatophis, a Fable of Ancient Egypt*

Voilà des millénaires que cet aspect de Nyarlathotep est sorti du désert pour détruire l'Égypte. À la fin de l'empire de la 11ème dynastie, il avait détruit une grande partie des terres et tué des milliers de personnes et rien ne semblait pouvoir l'arrêter. Finalement, il fut vaincu à Karnak.

CULTE : Aucun culte n'est connu pour vénérer Nyarlatophis de nos jours, mais cet aspect pourrait être vénéré sous le nom du Pharaon noir, erronément ou intentionnellement, par divers cultes dont les origines remontent à l'ancienne Égypte, comme la Fraternité du Pharaon noir.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il peut invoquer et diriger des lions au coût d'un point de magie par 5 points de POU du lion. Même s'ils ne sont pas sous son pouvoir, les lions font preuve de bienveillance envers Nyarlatophis, se tapissant à ses pieds de manière soumise, lui léchant les mains, etc.
Nyarlatophis peut faire en sorte que tous les matériaux non vivants se désintègrent en poussière au coût d'un point de magie par mètre cube détruit. Il peut aussi transformer n'importe quel minéral en n'importe quel autre minéral en le plaçant dans sa bouche et en dépensant un point de magie (par exemple, il peut transformer le plomb en argent, etc.).

NYARLATOPHIS,
le sorcier

FOR	100
CON	175
TAI	75
DEX	105
INT	430
POU	500
APP (sous sa forme humaine)	90
Points de vie :	25
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	100
Mouvement :	8

Armes : N'importe quelle arme 100%, dégâts : selon l'arme.
Armure : Aucune, mais une fois réduit à 0 PV, il s'effondre au sol et se transforme en Lion noir. Il peut aussi régénérer 1D6 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Nyarlatophis connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. Il peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs au coût d'un seul point de magie.
Perte de Santé mentale : Aucune pour avoir vu Nyarlatophis sous sa forme humaine; 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Nyarlatophis avec une tête animale; 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Nyarlatophis dont le visage montre le vide cosmique empli seulement d'étoiles et de galaxies.



STATUETTE DE PAZZUZU
(British Museum, Londres)

PAZZUZU

Avatar de Nyarlathotep

Démon maudit de la fertilité féconde mais maladive. La bouche hurlante de Pazzuzu est censée contenir rangée après rangée de dents pointues, toutes implantées dans une gencive pourrissante et ensanglantée. Son haleine est à ce point méphitique que tous ceux qui la sentent en meurent, à l'exception de ses plus fidèles serviteurs. Avec ses organes sexuels pourrissant et ses membres tordus et handicapés, Pazzuzu est le démon le plus étrange des mythes suméro-babyloniens.

Ian Winterton, *The Priestess*

Pazzuzu est souvent dépeint comme un démon maigre au visage bestial et méprisant, doté de quatre grandes ailes et d'une queue de scorpion. Sa bouche contient des crocs. Ses mains et ses pieds se terminent sur des griffes.

CULTE : Pazzuzu n'a plus vraiment de culte organisé de nos jours, bien qu'il puisse avoir encore un culte petit mais dévoué qui aurait survécu à l'ancien temps.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Pazzuzu peut cracher un nuage visible de vapeurs nocives, comme un jet de vapeur qui sortirait de sa bouche. Il peut affecter une seule cible, jusqu'à une distance de trente mètres. La victime perd 1D6 PV suite au poison. Le nuage se dissipe immédiatement en plein air, mais demeure actif dans les salles fermées jusqu'à ce qu'une porte ou une fenêtre soit ouverte. Le jet de vapeurs toxiques peut être esquivé au premier tour, mais s'il est impossible de sortir d'une pièce fermée, 1D4 PV sont perdus au deuxième tour et 1D2 PV au troisième tour. Au cours de ces tours, tous ceux qui se trouvent dans la pièce perdent des PV – soit 1D4 et 1D2 respectivement – car les vapeurs toxiques sont partout.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : À chaque tour, Pazzuzu peut attaquer avec sa queue de scorpion et ses griffes ou mordre. Ceux qui sont piqués par la queue de Pazzuzu doivent réussir un test de CON extrême ou mourir instantanément. Ceux qui sont mordus doivent réussir un test majeur de CON contre la salive infectée de Pazzuzu ou ils attrapent une maladie terrible. Ceux qui sont infectés font de la fièvre au bout de 1D100 minutes, et succombent à l'infection au bout de 1D100 minutes supplémentaires. Ceux qui tombent malades à cause de la morsure de Pazzuzu doivent effectuer un test de CON en opposition contre une valeur de 80. Si la morsure de Pazzuzu est plus forte que la victime, celle-ci perd deux points de CON. Si la victime est plus forte que la VIR, celle-ci descend de 10 points. Cette lutte de CON contre VIR continue quotidiennement jusqu'à ce que la CON de la victime tombe à zéro ou que la morsure, la valeur d'opposition descend de 10 points. Cette lutte continue quotidiennement jusqu'à ce que la CON de la victime tombe à zéro ou que la valeur d'opposition tombe à zéro, indiquant que la victime a finalement vaincu la maladie. Ceux qui survivent regagnent leur CON au rythme d'un point par jour de repos alité. Les victimes ne doivent effectuer qu'un test en opposition par jour, quel que soit le nombre de morsures dont elles ont souffert.

PAZZUZU,
démon babylonien

FOR	105
CON	100
TAI	110
DEX	60
INT	100
POU	125
Points de vie :	21
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	25
Mouvement :	9 / 12 (vole)

Armes : Griffes 60%, dégâts : 1D10+Impact; Morsure 50%, dégâts : 1D20 + infection (voir ci-dessus); Queue de scorpion 55%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : 2 points de peau épaisse et d'os.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 3/1D8+2 points de Santé Mentale pour avoir vu Pazzuzu.

PETIT RAMPANT

Avatar de Nyarlathotep

Un nain difforme à quatre yeux. Ses quatre bras portent tous un cimeterre. Trois gros tentacules remplacent les pieds.

Larry DiTillio et Lynn Willis, *Masks of Nyarlathotep*

CULTE : Le Petit rampant est connu principalement en Inde où il a certains adorateurs. D'autres cultes de Nyarlathotep le connaissent, mais ne le vénèrent pas.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Un passage du *Cthaat Aquadingen* indique « C'est alors que la porte s'ouvrira et que le soleil disparaîtra. Ainsi, le Petit rampant réveillera ceux qui vivent en-dessous et les ramènera. La mer les avalera et les recrachera et le léopard dévorera la chair de Rudraprayag au printemps. » De nombreux érudits du Mythe interprètent ce passage comme voulant dire que le but de cet Avatar est d'attendre un moment spécifique (un alignement stellaire?) avant de réveiller les Grands Anciens endormis pour les emmener dans notre dimension.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Cette forme mineure de Nyarlathotep peut attaquer deux fois par tour avec chacun de ses quatre bras.

PETIT RAMPANT,
celui qui réveillera les Grands Anciens

FOR	115
CON	190
TAI	60
DEX	225
INT	95
POU	190
Points de vie :	25
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	38
Mouvement :	18

Armes : Cimeterre (x8) 80%, dégâts : 1D6+1+Impact.
Armure : Bien que le Petit rampant n'ait pas d'armure, ses quatre yeux et ses DEX et Mouv très élevés le rendent très difficile à toucher. Le Petit rampant peut Esquiver jusqu'à quatre attaques par tour.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Compétences : Eesquive 90%.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu le Petit rampant.

PHARAON NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Nyarlathotep apparaît sous son aspect de Pharaon noir, cruel et étincelant, à la voix de stentor. Magnifiquement diabolique.

Larry DiTillio et Lynn Willis, *Masks of Nyarlathotep*

Le Pharaon noir prend la forme d'un homme grand, beau, à la peau bistre, vêtu à la mode égyptienne antique. Il est cruel et majestueux et semble toujours se réjouir d'une victoire ou vouloir avertir des investigateurs d'un sort funeste. Il existe certains liens entre le Pharaon noir et Nephren-Ka.

Il pourrait s'agir d'une seule et même personne ou Nephren-Ka pourrait avoir utilisé le titre de Pharaon noir pour terroriser et brutaliser ses sujets.

CULTE : Le Pharaon noir est vénéré par la Fraternité du Pharaon noir, un culte actif principalement en Égypte et en Angleterre, mais qui pourrait avoir des ramifications ailleurs.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le Pharaon noir se manifeste souvent accompagné de deux Horreurs chasseresses invisibles. L'air des deux côtés du Pharaon noir semble bouillir et remuer, mais les Horreurs chasseresses demeurent parfaitement invisibles tant que leur maître n'a pas besoin d'elles.
Si les Horreurs chasseresses ne suffisent pas, le Pharaon noir peut attaquer avec son sceptre et sa bague. Un tour sur deux, le Pharaon noir peut faire jaillir un rayon d'énergie de son sceptre ou de sa bague, infligeant automatiquement 20 points de dégâts à sa cible. L'Avatar a simplement besoin de faire un mouvement négligent avec son sceptre ou avec la main baguée. Les victimes sont horriblement brûlées et défigurées.

PHARAON NOIR,
seigneur de l'Égypte antique

FOR	105
CON	75
TAI	75
DEX	90
INT	430
POU	500
Points de vie :	15
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	100
Mouvement :	8

Armes : Sceptre et bague automatique, dégâts : 20 PV.
Armure : Aucune, mais il peut régénérer ses PV au rythme de 1D6 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu le Pharaon noir.

REINE EN ROUGE

Avatar de Nyarlathotep

L'œuvre du compositeur [Franz Liszt] a été inspirée d'une fresque florentine dépeignant la mort comme une « femme inquiétante, aux cheveux flottants au vent, aux mains griffues. Elle a des ailes de chauve-souris et ses vêtements sont raides de boue. Elle porte une faux, ravie de mettre un terme à la joie et au ravissement dans le monde. »
The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural

La Reine en Rouge apparaît généralement sous la forme d'une femme très belle et puissante. Elle est toujours vêtue d'un rouge royal et porte de nombreux bijoux et joyaux. Parfois, elle peut aussi prendre l'apparence d'une femme horrible, aux ailes de chauve-souris, aux cheveux de serpents, aux griffes et crocs acérés. Sous cette forme, elle porte une robe rouge crasseuse et porte une faux brillante recouverte de sang écarlate.

CULTE : La Reine en Rouge n'a aucun culte organisé. C'est un agent du chaos et de la destruction, se déplaçant parmi les cours royales et les personnes influentes sur lesquelles elle exerce son pouvoir à des fins funestes. Elle peut prendre l'apparence d'une dictatrice vicieuse ou d'une impératrice dans certaines cultures, crainte pour son règne de terreur meurtrier. Elle peut aussi servir de modèle aux conspirateurs affamés de pouvoir, aux tyrans sanguinaires ou aux religieux corrompus. Elle peut être un grand ponte d'Hollywood ou une femme d'affaires de Wall Street. Quel que soit son rôle, la Reine en Rouge promeut la douleur et les souffrances à grande échelle. Elle est aussi connue pour semer le chaos dans les Terres oniriques.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Sous sa forme humaine, la Reine en Rouge a un pouvoir incroyable sur les gens. Elle est passée maître dans l'art de la séduction mais aussi dans les complots. Elle s'élève toujours plus haut dans les cercles de pouvoir et d'autorité grâce à son charme, ses atours, ses mensonges, ses cadeaux, la divulgation d'informations, le meurtre ou tout ce qui est nécessaire. La Reine en Rouge a également une aura subtile mais quasiment hypnotique d'une portée de cent mètres. Tous ceux qui se trouvent à moins de cent mètres d'elle doivent surmonter son POU avec le leur lors d'un test en opposition. Ceux qui surmontent le POU de la Reine en Rouge gardent leur libre-arbitre. Ceux qui sont vaincus sont à ce point sous le charme de la Reine qu'ils ne voudraient en aucun cas accomplir une action qui pourrait lui nuire. Ceux qui sont sous son charme suivent également fidèlement ses ordres tant qu'ils ne vont pas contre leurs habitudes normales. Par exemple, une victime n'irait pas jusqu'à s'en prendre à un de ses amis, mais elle

REINE EN ROUGE,
agent du chaos et de la destruction

carac.	Forme humaine	Forme monstrueuse
FOR	100	150
CON	250	265
TAI	45	90
DEX	100	100
INT	100	80
POU	125	125
APP	90	N/A
ÉDU	140	N/A
Points de vie	30	51
Impact	+1D4	+4D6
Carrure	1	5
Points de magie	25	25
Mouvement	8	10 / 18 (vole)

Armes : N'importe laquelle (forme humaine) pourcentage de base+25%, dégâts : selon l'arme; Griffes (forme monstrueuse) 85%, dégâts : 1D6; Faux (forme monstrueuse) 75%, dégâts : 4D6; Morsure (forme monstrueuse) 65% ou automatique lorsque la victime est retenue, dégâts : 1D6; Retenir avec ses cheveux (forme monstrueuse) 40%, dégâts : la victime est tenue avant d'être mordue.
Armure : Aucune sous sa forme humaine, 3 points de robe épaisse sous sa forme monstrueuse. La Reine en Rouge peut également régénérer 1D6 PV par tour.
Sorts : Contacter Nyarlathotep, Déflagration mentale, Domination, Esquiver toute blessure, Étreinte de Nyogtha, Fascination, Hypnotisme, Provoquer la cécité, Sort létal, Trou de mémoire et tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : Aucune pour avoir vu la belle forme humaine de la Reine en Rouge; 1/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu la transformation entre la belle femme et le démon à ailes de chauve-souris; 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu la Reine en Rouge sous sa forme monstrueuse.

LA REINE EN ROUGE

C'est un poème épique décrivant la Reine en Rouge. Le livre, plutôt mince, est la traduction anglaise de l'original écrit en italien médiéval par un auteur anonyme, dont il ne reste aucune copie connue. Le texte est magnifiquement beau et onirique.

Perte de santé mentale : 1/1D6
Gain de Mythe : +3 %
Mythe de Cthulhu : 30 %
Étude : 1 semaines
Sortilèges conseillés : Aucun

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

L'HISTOIRE D'ÉGYPTE

S'il doit y avoir un pays construit par le Mythe, ce serait l'Égypte antique, et je veux donc ici faire de sa grandeur, ou peut-être de sa déchéance, un avertissement.
Voilà 17 000 ans ou plus, le pays de Stygie a été fondé. Il était influencé par la culture du Peuple Serpent et vénérait donc de sombres dieux depuis sa fondation. Nous ne pouvons que prier qu'il n'existe plus aucun sorcier de Stygie, que tous leurs artefacts blasphématoires aient été détruits.
La Stygie a été détruite voilà 11 500 ans, mais de ses cendres est né le pays de Khem, censé être libre de la corruption de la Stygie.
Mais Khem était condamné dès le départ. De nouvelles monstruosités sont venues des étoiles et ont placé leurs descendants semi-humains sur le trône de Khem. Il y a 9 000 ans, une grande bataille a opposé les sorciers. Khem a été libérée, mais la terre autrefois fertile était détruite.
L'Égypte antique s'est levée sur les cendres de Khem. Elle aussi semblait libre de la corruption de la Stygie, mais de nombreux pharaons démoniaques allaient tenter de faire renaître les anciennes coutumes.
Nephren-Ka était le Pharaon noir. Il ramena les dieux de Stygie, créa des temples qui pourraient encore être découverts de nos jours.
Nitocris était la Reine goule. Elle a créé des artefacts noirs pour vénérer les dieux du Mythe, artefacts qui existent encore.
Nophru-Ka était le Prophète fou. Il vénérait Nyarlathotep et certains avancent que ses descendants vivent encore, qu'ils jouent un rôle central dans les plans de Nyarlathotep pour provoquer la fin du monde.
Akhenaton était le Prêtre du disque solaire. Il vénérait Yog-Sothoth sous sa forme d'Aton. Ses prophéties annoncent le futur.
L'Égypte moderne semble libre de la corruption du passé, mais nous devons tout de même nous souvenir : les Secrets reposent sous le sable.

pourrait le retenir, elle ne se suiciderait pas, mais déposerait ses armes, etc. Le charme dure tant que les victimes se trouvent à moins de cent mètres de la Reine. Un test de Psychanalyse réussi permet de libérer la victime. Il est inutile de voir la Reine en Rouge pour que son charme fasse effet.
La Reine en Rouge n'attaque généralement pas en personne, mais s'entoure de serviteurs et de personnes charmées pour assurer sa protection. Bien qu'elle puisse utiliser différents sorts – généralement pour prendre le contrôle de ses victimes – elle protège son identité de son mieux et évite de faire quoi que ce soit qui pourrait révéler sa véritable identité. Si elle le veut ou qu'elle est réduite à 0 PV, elle adopte sa forme monstrueuse. Une fois qu'elle est sous sa forme de chauve-souris, tous ceux qui étaient charmés par son aura sont immédiatement libérés. Le charme ne fonctionne pas sous sa forme monstrueuse.
La Reine en Rouge est décrite dans The Red Queen et est aussi mentionnée dans le Massa di Requiem per Shuggay et les Psaumes du désespoir, Livre de Judas. Il y a aussi d'innombrables références à des personnages semblables dans l'histoire humaine, de la Bible aux chansons de groupes de rock modernes.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Sous sa forme monstrueuse, la Reine en Rouge est une démone sauvage et terrifiante. Comme une furie, elle attaque avec ses griffes et sa faux, les serpents qui lui servent de cheveux étranglent sa victime et elle mord. Dans sa frénésie, elle peut attaquer deux fois par tour avec chacune de ses griffes, ou faire deux attaques avec ses griffes et deux avec sa faux. Elle peut aussi mordre 1D4 fois par tour. Chaque tour, elle peut aussi tenter de retenir une victime qui se trouve à moins de trois mètres avec ses cheveux. Elle peut retenir jusqu'à quatre victimes à la fois. Les victimes retenues sont parfaitement immobilisées et doivent surmonter la FOR de la Reine avec la leur lors d'un test en opposition pour se libérer. La Reine en Rouge peut mordre chaque victime retenue une fois par tour à 100%, mais si elle fait ce choix, elle ne peut plus mordre de victime non retenue pendant le même tour. C'est sous cette forme qu'elle est la plus susceptible d'invoquer d'autres créatures du Mythe ou de lancer des sorts de destruction. Une fois que sa couverture est percée à jour, elle cause autant de chaos et de mort que possible avant de s'échapper ou d'être vaincue. Si elle vainc toutes les personnes présentes, elle peut reprendre sa forme humaine et retourner à ses affaires.

SET

Avatar de Nyarlathotep

Là encore, les rites de Stygie étaient revisités, cette fois-ci plus largement et intensément que sous Nephren-Ka. De grands temples ont été érigés à Set et Nyarlat et même le culte de Shuddam-El le Dévoreur a été rétabli.

Richard L. Tierney, *The Worm of Urakhu*

Set prend l'apparence d'un homme basané et musclé qui aurait la tête de chacal d'une Bête typhonienne. Il porte une tunique et des sandales noires ainsi que des bijoux en onyx noir. Set possède un bâton noir surmonté d'un ankh, entouré d'un serpent et d'un lotus noir. La mythologie égyptienne rapporte plusieurs légendes concernant Set. Ce dieu serait censé s'être arraché seul de l'utérus de sa mère lors d'une naissance fort peu naturelle et il aurait la capacité de devenir un cochon noir féroce ou un serpent noir géant. Il est aussi censé avoir assassiné son neveu Horus, avoir découpé le cadavre en plusieurs morceaux et les avoir jetés dans le Nil.
L'animal typhonien associé à Set n'a jamais été identifié et est certainement une race éteinte ou inconnue. En fait, c'est une espèce d'une autre dimension qui sert Nyarlathotep, souvent sous la forme de son avatar, Set.

CULTE : Le culte humain de Set remonte à la Lybie antique, avant la venue en Égypte. Avec l'avènement du culte de Râ, les partisans de Set ont été boutés d'Égypte où ils étaient en conflit avec les cultes d'Horus et d'Osiris. Les partisans d'Osiris ont finalement vaincu ceux de Set, détruisant les temples et idoles du dieu, oblitérant le nom et l'image de Set des archives les plus anciennes. Le culte de Set a failli être éradiqué, mais quelques sectes se sont cachées. De nos jours, très peu de cultes humains, appelés les « Bien-aimés de Set » ou la « Majesté de Set » existent encore, toujours secrètement. De telles

sectes sont installées principalement en Égypte. Certains habitants des déserts des Terres oniriques vouent également un culte à Set.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Set a la capacité d'invoquer et de diriger les animaux sauvages, comme les chacals, les hyènes, les chiens ou cochons sauvages, etc. Set peut invoquer et diriger des bêtes sauvages au coût d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée. De tels animaux doivent être naturels dans la région. Même s'ils ne sont pas sous son pouvoir, les animaux sauvages font preuve de bienveillance envers Set, se tapissant à ses pieds de manière soumise, lui léchant les mains, etc.
Set a la capacité d'invoquer des Bêtes typhoniennes pour répondre à ses ordres. Il peut le faire à volonté sans que cela lui coûte de point de magie, mais ne peut qu'invoquer 1D3 Bêtes en même temps.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Set peut frapper avec ses deux mains puissantes et mordre avec sa bouche pourvue de dents acérées à chaque tour ou il peut frapper une seule fois avec son bâton. Tous ceux qui sont frappés par le bâton de Set sont tués instantanément à moins d'obtenir une réussite spéciale sur un test d'Endurance. Ceux qui résistent avec succès ne subissent aucun dommage physique, mais perdent 1D10x5 points de POU permanents. Le contact du bâton de Set a aussi la capacité de rendre la vie aux morts, si le dieu le souhaite. Les humains ne peuvent se servir du bâton de Set.
Set peut aussi se transformer en un cochon ou en un serpent, tous deux énormes et noirs. La forme de cochon de Set a environ la taille d'un rhinocéros, avec des défenses gigantesques et une peau noire et épaisse. Sous cette forme, il peut attaquer chaque tour en mordant, en éventrant avec ses défenses ou en piétinant. L'autre forme de Set est celle d'un serpent gigantesque aux écailles noires brillantes, aux crochets proéminents et aux yeux brillants. Sous cette forme, il peut attaquer chaque tour en mordant (la morsure est venimeuse) ou tenter d'avaler une seule victime. Le venin de Set est un poison létal et les investigateurs mordus qui sont vaincus par la toxine meurent en 1D6 tours. Pour étouffer ou avaler une victime, Set doit d'abord la saisir dans ses anneaux. Une telle victime est ensuite automatiquement avalée au tour suivant. Set peut avaler des victimes jusqu'à un total de TAI de 200. Toutes les autres victimes sont écrasées dans ses anneaux puissants.

SHUGORAN

Avatar de Nyarlathotep

Un genre de croquemitaine… Ses ailes étaient noires… la surveillant par la fenêtre, ce qu'elle allait décrire comme un homme noir imposant portant un masque à gaz ou de plongée… Près de la fenêtre, ils allaient découvrir des empreintes de pas qui auraient pu être laissées par des palmes portées par un homme lourd.

T.E.D. Klein,
Black Man with a Horn

Shugoran est l'un des 999 Masques de Nyarlathotep, aussi appelé l'Homme cornu noir. Shugoran est un démon ou croque-mitaine connu dans certaines régions d'Asie et d'Afrique. C'est une créature entièrement noire, avec la peau rugueuse comme celle d'un poisson-chat, aux ailes fines comme des nageoires, aux pieds palmés et à la longue trompe. Shugoran peut donner naissance à des versions de lui plus petites : des serviteurs ou des gardiens qu'il offre parfois à ses plus chers adorateurs. Les membres de cette race de serviteurs sont identiques à leur père sous tous leurs aspects, bien qu'ils soient plus petits et moins puissants.

CULTE : Certaines tribus de Tcho-Tchos vénèrent Shugoran sous le nom de Héraut de la mort, celui qui annonce la fin. Il semble aussi être connu dans les Terres oniriques, surtout par les Hommes de Leng.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Il attaque en plaquant sa trompe sur le nez et la bouche de sa victime et en lui aspirant les poumons, ce qui provoque une mort instantanée. Une victime d'une telle attaque a d'horribles bleus sur le visage et ses poumons pendent par sa bouche. Un test d'Esquive réussi permet d'éviter une telle attaque.
Cet Avatar a une race de serviteurs – aussi appelés Shugorans – qui accomplissent ses moindres désirs.

SET,
la Bête typhonienne

Forme :	**humaine**	**cochon**	**serpent**
FOR	145	280	240
CON	250	250	250
TAI	100	200	150
DEX	95	60	90
INT	130	130	130
POU	375	375	375
Points de vie	35	225	40
Impact	+2D6	+5D6	+4D6
Carrure	3	6	5
Points de magie	75	75	75
Mouvement	10	75	10
Mains	90% / 1D6+Impact	N/A	N/A
Morsure	75% / 35	(2D6)x55% / 3D6	90% / 1D6 + poison létal
Piétiner	N/A	90% / 5D6	N/A
Éventrer	N/A	75% / 1D10+Imp.	N/A
Constriction	N/A	N/A	80% *
**victime tenue pour être avalée ou 4D6 (écrasement) au tour suivant*			
Avaler	N/A	N/A	automatique, 4D6 par tour

Armes : Bâton (forme humaine) 80%, dégâts : mort instantanée ou perte de 1D10x5 points de POU permanents (voir ci-dessus).
Armure : La tunique de Set lui donne 12 points d'armure. Sous sa forme de cochon géant : 10 points de peau épaisse. Sous sa forme de serpent géant : 6 points d'écailles. Set régénère 1D6 PV par point de magie dépensé. S'il est réduit à 0 PV, Set se transforme en un cadavre momifié qui tombe instantanément en poussières avant d'être balayé par un vent surnaturel.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 2/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Set; 0/1D2 points de Santé Mentale pour avoir vu Set sous sa forme de cochon noir géant; 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Set sous sa forme de serpent noir géant.

SHUGORAN,
Homme cornu noir, Héraut de la mort

FOR	225
CON	640
TAI	110
DEX	150
INT	225
POU	200
Points de vie :	75
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	40
Mouvement :	14 / 20 (nage)

Armes : Griffes 75%, dégâts : 1D6+Impact; Trompe 90%, dégâts : mort automatique lors du tour suivant.
Armure : 10 points de peau épaisse. Shugoran peut régénérer 1 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Shugoran peut invoquer 1D6 de ses serviteurs Shugorans contre cinq points de magie. Le gardien peut lui octroyer n'importe quel autre sort.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Shugoran.

TAUREAU NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Sa forme réelle est incommensurable dans sa grandeur cauchemardesque, noire comme la nuit, gigantesque, son corps recouvert d'étoiles. Sur la tête, elle a deux cornes qui se découpent contre les ténèbres infinies de l'univers, en ce qu'elles sont plus sombres que la nuit. Mais elle a attendu pendant une éternité dans la constellation du Taureau pour que les étoiles soient parfaitement alignées. Cependant, les papyrus mentionnent son arrivée sur Terre sous forme quasiment humaine. Sa tête est comme le feu, son œil droit est injecté de sang, son œil gauche est aussi vert que celui d'un chat et a deux pupilles. Ses paupières sont blanches, sa lèvre inférieure est proéminente, ses pattes sont minces et elle porte le signe d'Hapi sur la poitrine.

Steffen Schütte, *Im Zeichen des Stiers*

Le Taureau noir de l'autre côté des étoiles, est évoqué dans d'anciens papyrus sous plusieurs noms et, à en croire les légendes égyptiennes, son arrivée annonce la fin du monde. Ce n'est pourtant pas lui qui détruira le monde, il est simplement le Héraut de la catastrophe, le Corrupteur des hommes, l'Ambassadeur, celui qui prépare la voie pour les Autres Dieux qui viendront après lui. Le Taureau noir se manifeste sous la forme d'un taureau gigantesque ou sous une forme quasiment humaine.

CULTE : Le Taureau noir est vénéré par les humains depuis la préhistoire, voire avant. Le cœur du culte se trouve toujours dans le sud de l'Égypte et s'y trouvait bien avant que les Égyptiens de l'Antiquité ne développent leur pouvoir et leur empire. De plus, le culte a une influence sur la culture et certains éléments, comme la momification, sont entrés dans les rituels égyptiens comme un moyen magique de promettre la vie éternelle sans jamais remplir cette promesse. Ainsi, il semble que les morts-vivants aient été à la tête du culte depuis la préhistoire alors que les restes sans vie des momies égyptiennes étaient exposés de manière impie. Le culte du Taureau noir a toujours dépeint son seigneur sous la forme d'un taureau au phallus gonflé de manière obscène, un œil injecté de sang et l'autre pourvu de deux pupilles. Il attend que les révélations s'accomplissent et que son maître arrive sur Terre. Il est censé renaître sous la forme d'un dirigeant terrestre et il est donc normal que tant de grands meneurs à travers l'histoire, d'Alexandre le Grand jusqu'à Napoléon en passant par César, aient démontré une étrange affinité envers l'Égypte.

Le Culte du Taureau noir et la Fraternité du Pharaon noir éprouvent une haine tenace et ancienne l'un pour l'autre.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Sous sa forme monstrueuse, le Taureau noir peut simplement piétiner jusqu'à dix adversaires par tour comme s'ils étaient des insectes ennuyeux.

Sous sa forme quasi-humaine, il tente de corrompre les humains en leur promettant du pouvoir puis les monte les uns contre les autres. À cette fin, le Taureau noir accepte d'enseigner des sorts à ses adorateurs, principalement ceux qui provoquent la folie et la douleur et non la mort et la destruction. Une autre de ses tactiques préférées est de pousser les hommes à la folie en leur octroyant des visions cosmiques. Par tranche de cinq points de magie qu'il dépense, le Taureau noir peut accorder des visions qui dure cinq minutes et font perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

TEZCATLIPOCA

Avatar de Nyarlathotep

Alors, ce fut un grand homme qui boitait portant une coiffe aux plumes brillantes et un miroir noir brillant à la cheville. Le Chaos rampant dit que sous ce masque il régnait sur Tenochtitlan et qu'il buvait le sang de milliers de personnes sacrifiées pour l'apaiser.

Sam Johnson, *A Resection of Time*

Tezcatlipoca a plusieurs formes. Parfois, il se manifeste sous la forme d'une ombre, parfois il erre dans la nuit sous la forme d'un géant portant un voile gris cendres, portant sa tête dans sa main (et non sur son cou). Sous la forme du Miroir fumant, Tezcatlipoca apparaît souvent comme un très grand homme aztèque. Il porte souvent un miroir noir. Le miroir peut aussi remplacer une partie de son corps (visage, main, pied, poitrine, etc.). Sous n'importe quelle forme, ce dieu est associé aux jaguars et certains pensent qu'il peut contrôler les félins et en devenir un.

CULTE : Tezcatlipoca était le dieu des anciens peuples d'Amérique du Sud et centrale. Il faisait partie des dieux principaux des Aztèques. De nos jours, Tezcatlipoca pourrait encore être vénéré par de petites sectes secrètes d'Amérique du Sud et centrale.

TAUREAU NOIR,
Ambassadeur qui prépare la voie pour les Autres Dieux

	Forme quasi-humaine	**Forme de taureau noir gigantesque**
FOR	60	1250
CON	95	750
TAI	75	1750
DEX	95	75
INT	430	430
POU	500	500
Points de vie	17	250
Impact	+1D4	+3D6
Carrure	1	4
Points de magie	100	100
Mouvement	12	25

Armes : N'importe laquelle (forme quasi-humaine) 100%, dégâts : selon l'arme+Impact; Piétiner sous ses sabots (forme de taureau) 85%, dégâts : 10D6+Impact.
Armure : Aucune, sous ses deux formes. Seuls les armes magiques ou les sorts peuvent blesser le Taureau noir sous sa forme monstrueuse. Sous sa forme quasi-humaine, il est entouré d'un halo, ce qui le rend difficile à localiser. Les attaques par armes de tir sont donc divisées par deux.
Sorts : Il connaît tous les sorts. S'il est attaqué, il peut invoquer n'importe quel membre d'une race de serviteurs au coût d'un point de magie par 5 points de POU de la créature invoquée.
Perte de SAN : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu le Taureau noir sous sa forme quasi-humaine; 5/1D100 points de Santé Mentale pour l'avoir vu sous sa forme monstrueuse et gigantesque.

TEZCATLIPOCA,
le Miroir fumant

Forme	Miroir fumant	géant sans tête	jaguar
FOR	100	205	120
CON	305	495	90
TAI	95	185	100
DEX	100	75	120
INT	430	80	430
POU	500	500	500
Points de vie	40	68	19
Impact	+1D6	+4D6	+2D6
Carrure	2	5	3
Points de magie	100	100	100
Mouvement	8	7	12

Armes : Miroir fumant (forme de Miroir fumant) 75%, dégâts : 1D6+Impact; Poing (forme de Miroir fumant) 75%, dégâts : 1D6+Impact; Terreur (forme de géant sans tête) automatique, dégâts : test de Santé Mentale ou mort instantanée (voir ci-dessus); Poing (forme de géant sans tête) 65%, dégâts : 1D6+Impact; Piétiner (forme de géant sans tête) 45%, dégâts : 1D10+Impact; Morsure (forme de jaguar) 75%, dégâts : 1D10+Impact; Griffes (forme de jaguar) 90%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune sous la forme de Miroir fumant, mais tous ceux qui ont regardé dans le Miroir fumant doivent réussir un test de POU pour attaquer l'Avatar (ceux qui échouent n'arrivent pas à lever la main sur cet être étrange). La forme de géant sans tête a 8 points de peau épaisse et de voile. La forme de jaguar a 2 points de fourrure et de muscles. Le Miroir fumant et le jaguar peuvent régénérer 1 PV par 5 points de POU qu'ils sacrifient.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie. Les sorts sont souvent utilisés et enseignés par la forme de Miroir fumant. Le jaguar, l'ombre et le géant sans tête n'utilisent généralement pas de sorts, même s'ils pourraient le faire.
Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu le Miroir fumant; 1/1D10+1 points de Santé Mentale pour avoir vu le géant sans tête; 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu la forme d'ombre; aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu la forme de jaguar de Tezcatlipoca.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : L'Avatar attaque selon sa forme. Sa forme de jaguar attaque d'un coup de griffes et une morsure par tour. Le géant sans tête effraie d'abord : tous ceux qui voient cette terrible apparition doivent faire un test de Santé Mentale. Ceux qui échouent perdent les points de Santé Mentale nécessaires pour avoir vu la créature avant de faire un second test. Si celui-ci échoue aussi, la personne meurt (littéralement) de peur. Par la suite, le géant sans tête peut attaquer une fois par tour, soit d'un coup de poing, soit en essayant de piétiner sa victime. Sous sa forme d'ombre, Tezcatlipoca est comme la Mare d'ombres, autre Avatar de Nyarlathotep, en ce qui concerne les attaques, l'armure et les caractéristiques principales.

PEINTURE RUSSE CENSURÉE DU 17E SIÈCLE
(Hillwood Museum, Washington D.C.)



LE MIROIR FUMANT : Tous ceux qui regardent dans le Miroir fumant ont des visions cauchemardesques de folie, de royaumes étranges, d'êtres du Mythe de Cthulhu ainsi que leur propre folie et leur mort. Regarder dans le Miroir fumant coûte 1/1D10 points de Santé Mentale. Ceux qui échouent au test de Santé Mentale mais survivent à leur rencontre avec Tezcatlipoca sont par la suite hantés par des cauchemars horribles et des terreurs nocturnes dès qu'ils s'endorment. Chaque cauchemar ou terreur fait perdre 0/1 point de Santé Mentale. Une psychothérapie intensive peut permettre de guérir des investigateurs souffrants en 365-CON jours, au choix du gardien.

THOTH

Avatar de Nyarlathotep

Puis Thoth est descendu des cieux pour reprendre sa place sur la barque du soleil et le cortège brillant est passé en jubilant.
Sir James Frazer, *The Golden Bough*

Thoth, déité de l'Égypte antique, est l'un des autres Masques du Chaos rampant, Nyarlathotep. Sous cette forme, le Dieu Extérieur ressemble à un grand homme à la tête d'ibis. Il est souvent dépeint en train d'écrire. Thoth est le dieu de la lune, du savoir et de la magie. Il règne sur le calendrier, la chronologie et le temps. Il guide et aide les morts. Une légende raconte comment Thoth a cherché et trouvé l'œil perdu de la lune et comment il l'a guéri avec sa salive. Thoth est aussi censé être né de la tête de Set.

CULTE : Thoth était vénéré au temps de l'Égypte antique. Il a encore certains adorateurs de nos jours autant dans le monde éveillé que dans les Terres oniriques.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Sous le Masque de Thoth, Nyarlathotep enseigne souvent magie et secrets à ses adorateurs.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le vrai pouvoir de Thoth repose dans ses connaissances et aptitudes magiques et ses attaques physiques sont inefficaces. Thoth tentera souvent de vaincre ses ennemis en usant d'astuce ou grâce à sa puissance magique. Pour la magie, Thoth n'a besoin de dépenser que la moitié des points de magie ou de POU indiqués dans la description d'un sort.

THOTH,
dieu de la lune

FOR	95
CON	320
TAI	100
DEX	90
INT	450
POU	500
Points de vie :	42
Impact :	+1D6
Carrure :	2
Points de magie :	100
Mouvement :	9

rmes : Bec 80%, dégâts : 1D6+Impact; Poing 90%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Thoth peut se protéger en dépensant un point de magie pour obtenir un point d'armure.
Sorts : Thoth connaît tous les sorts et les utilise aussi souvent qu'il le veut.
Perte de SAN : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Thoth.

VENT NOIR

Avatar de Nyarlathotep

Parfois, Nyarlathotep prend la forme du Vent noir, une tempête puissante qui détruit les cultures, les forêts et les maisons sur plusieurs kilomètres.
Daniel Harms, *Encyclopedia Cthulhiana*

Le Vent noir est décrit comme une tempête de proportions bibliques.

Des pluies torrentielles, des coups de tonnerre assourdissants, des éclairs aveuglants, des vents hurlants, des tornades ou des ouragans, des tremblements de terre, des tempêtes de sable, des blizzards, des glissements de terrain, selon la localisation géographique. Les vents hurlants semblent porter les gémissements et pleurs des âmes torturées et des visages démoniaques flous apparaissent parfois dans les nuages. De telles tempêtes sont toujours suivies par des infestations quelconques de vermine ou d'insectes. Les zones ravagées par le Vent noir deviennent stériles et détruites.

VENT NOIR,
apporte la famine et la peste

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	N/A
DEX	N/A
INT	430
POU	500
Points de vie :	N/A
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	illimité

Armes : Puissante tempête automatique, dégâts liés au vent, aux tornades, aux éclairs, aux pluies torrentielles, etc. au choix du gardien; Peste automatique, dégâts : perte de 1D10x5 points de CON par jour jusqu'à la mort.
Armure : N/A.
Sorts : N/A.
Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir pris conscience de la présence de Nyarlathotep dans le Vent noir.

CULTE : Le Vent noir est vénéré par le Culte de la Langue sanglante.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Une fois par an, Nyarlathotep relâche le Vent noir. Cette force maudite balaie une région en provoquant des maladies, des famines et des désastres. Des puissantes tempêtes ravagent la zone et amènent des insectes porteurs de maladie ainsi que diverses sortes de vermines qui dévorent les cultures et infectent tous ceux qu'ils croisent en leur transmettant d'horribles maladies. Ceux qui sont infectés tombent malades en CON/5 heure et subissent la perte de 1D10x5 points de CON par jour, jusqu'à leur mort. Les maladies spécifiques varient, mais sont toujours horribles, comme la peste bubonique, l'Ébola, la variole, etc. au choix du gardien. Le gardien peut accorder un test de Médecine pour sauver un investigateur malade s'il est fait dans les premières heures de l'infection.
Comme c'est une force intangible, rien ne permet réellement d'arrêter le Vent noir. Il existe certains rituels qui peuvent permettre de le chasser. Le gardien devrait décider des ravages du Vent noir selon ce qui convient. Les investigateurs pourraient résister à la peste en réussissant un test de Constitution, en y appliquant un modificateur décidé par le gardien (par exemple, test ordinaire de Constitution pour faire face à quelques rats ou piqûres d'insectes, test majeur de CON face à la vermine).

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

NYOGTHA ET SES CULTES

Dans le *Necronomicon*, on fait référence à un dieu connu sous le nom de Nyogtha. On dit de lui qu'il est composé d'une masse noire amorphe et gélatineuse. Il vit dans une inquiétante caverne, quelque part dans les profondeurs de la Terre, mais il peut être appelé à monter à la surface par les nombreuses fissures et les nombreux ravins de la planète.
Je crois que Nyogtha est l'un des Drowners. Il est certain qu'il existe une relation entre ce dieu, Bugg Sasha et Yibb Tstll. Comme eux, sa forme véritable est une masse noire et amorphe. Comme eux, sa seule préoccupation est la mort. Comme eux, il est repoussé par le symbole de l'Ankh, par l'incantation de Vach Viraj et par l'élixir de Tikkoun.
Les principaux adorateurs de Nyogtha semblent être des sorcières, mais la raison de leur culte est inconnue. Certaines sources évoquent que Nyogtha aurait transmis à ses adorateurs des sorts qui serviraient à contacter différentes divinités et races du Mythe.
Malheureusement, en raison de sa nature vorace, Nyogtha exige des sacrifices de la part de ses adorateurs, le plus souvent des sacrifices humains. Si ses sorcières font fi de cette réalité, il est possible qu'elles deviennent ses victimes.
Dans un livre rare, intitulé les Écritures de Klek, on raconte l'histoire d'un groupe de Goules qui vouerait un culte à Nyogtha. C'est une histoire plutôt douteuse, puisqu'on raconte que ces Goules habiteraient les Terres oniriques, mais elle est tout de même intéressante.
Le chef de ces Goules s'appelle Naggoob. Dans d'autres sources, on lui donne parfois le nom de « Père des Goules. On dit de lui qu'il est le grand prêtre des disciples de Nyogtha. Selon Klek, Naggoob voyagerait régulièrement vers notre monde pour prendre part à des sabbats de sorcières où il engendrerait des enfant hybrides de goules.

NYOGTHA

Grand Ancien

Une odeur insidieuse commence à se faire sentir. C'est une odeur ophidienne, âcre, qui donne la nausée. Le disque se soulève inexorablement et un doigt de ténèbres se faufile en-dessous, laissant voir une grande vague de ténèbres iridescentes, ni liquide ni solide, une masse gélatineuse et effrayante.
Henry Kuttner, *The Salem Horror*

Nyogtha est une déité mineure censée vivre dans des cavernes souterraines de la Terre. Il pourrait être apparenté à Cthulhu. Il ressemble à un amas de ténèbres vivantes qui peut projeter des tentacules noirs à volonté.

CULTE : Nyogtha a peu d'adorateurs, principalement des sorcières. Il leur enseigne des sorts en échange de sacrifices et de POU. Dans les Terres oniriques, Nyogtha est vénéré par des bandes de Goules. Certaines Goules du monde éveillé pourraient également suivre un tel culte.

NYOGTHA,
la chose qui ne devrait pas exister

FOR	425
CON	200
TAI	400
DEX	100
INT	100
POU	140
Points de vie :	60
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	28
Mouvement :	10

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 1D10 ou Agrippe sa victime.
Armure : Nyogtha ignore les dix premiers points de dégâts infligés par n'importe quelle source, lors de chaque tour. Une fois qu'il atteint 0 PV, Nyogtha est chassé.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler et Contacter, Création de Portail.
Perte de SAN : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Nyogtha.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : À moins d'être chassé par un sort approprié, Nyogtha saisit sa victime et l'emmène dans une de ses cavernes. Si Nyogtha cherche à infliger des dégâts, chaque cible se trouvant à moins de dix mètres subit 1D10 points de dégâts suite à de nombreuses blessures mineures.

O

OORN

Grand Ancien

En premier, je vis ses yeux… une douzaine d'yeux circulaires grands comme des assiettes qui, sans jamais cligner, projetaient un regard de feu dans toutes les directions, perchés sur une masse sombre à moitié visible, à moitié discernable.

Brian Lumley, *Mad Moon of Dreams*

Oorn, la compagne de Mnomquah, est une créature géante ressemblant à un mollusque qui vit au fond d'un cratère situé dans les ruines de Sarkomand, dans les Terres oniriques. Elle possède dix gros tentacules translucides. Oorn se déplace à l'aide d'un tentacule vibratile gras et rose qui fait penser au pied d'une étoile de mer. Des tunnels qui partent de l'antre d'Oorn pourraient mener au monde éveillé.

CULTE : Ce sont surtout les Bêtes lunaires et les esclaves de Leng qui vouent un culte à Oorn. Bien qu'elle soit peut être la plus puissante des deux divinités, ses prêtres la considèrent comme subalterne à Mnomquah. Oorn ne possède qu'un seul temple, situé dans les alentours de son cratère, dans les ruines de Sarkomand. Comme pour le culte de Mnomquah, les Bêtes lunaires forment la hiérarchie du clergé et les Lengites sont au mieux de vulgaires acolytes.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Oorn est une déesse silencieuse. Elle attend patiemment le jour où elle et son compagnon seront réunis. Elle accepte les sacrifices qui lui sont offerts par les Bêtes lunaires et leurs esclaves, et, en retour, elle ne dévore pas les adorateurs qui osent s'aventurer près de son antre.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Oorn est capable de communiquer par télépathie avec toute créature se trouvant à moins de cent mètres d'elle. Elle est capable de lancer un sort de Domination à tout être avec lequel elle peut communiquer par télépathie, ce qui lui permet d'attirer ses proies vers son antre. À l'extrémité des tentacules d'Oorn, il y a des ouvertures buccales qui crachent un fluide digestif verdâtre sur ses victimes. Ce fluide transforme sa nourriture en liquide qu'elle peut ensuite aspirer des bouches situées à l'extrémité de ses tentacules. Avec ses tentacules, Oorn est également capable d'attraper ses victimes ou de les écraser.

OORN,
compagne de Mnomquah

FOR	200
CON	300
TAI	450
INT	200
POU	150
Points de vie :	75
Impact :	+7D6
Carrure :	8
Points de magie :	30
Mouvement :	1 / 3 (sous l'eau)

Armes : Tentacules 40%, dégâts : 2D6+Impact; Pulvérisation de fluide digestif 60%, dégâts : 5D6.
Armure : Fermée, la carapace d'Oorn constitue une armure de 19 points.
Sorts : Contacter les Hommes de Leng, Contacter Mnomquah, Contacter les Bêtes lunaires, Contacter Nyarlathotep, Domination, et autres sorts au choix du gardien.
Perte de SAN : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Oorn.

OSSADAGOWAH

Grand Ancien

C'était un monstre grotesque, une chose corpulente et écœurante ressemblant à un crapaud, avec une panse enflée dégoutante et des pieds géants tournés vers l'extérieur et munis de griffes. Le monstre n'avait toutefois pas de membres antérieurs, comme l'aurait suggéré sa forme de crapaud. Des ailes composées d'os recourbés, comme les ailes d'une chauve-souris, sortaient du dos du monstre. Il n'avait pas de figure, mais des tentacules sortaient du haut de sa tête gonflée et difforme.

Lin Carter,
Strange Manuscript Found in the Vermont Woods

Cette entité, aussi connue sous le nom de Zvilpoggua, est appelée « fils de Tsathoggua » ou « premier fils de Tsathoggua » dans les tomes du Mythe. Il se pourrait qu'il soit un des horribles descendants de Tsathoggua, arrivé à maturité et à des proportions monstrueuses.

CULTE : Chez certaines tribus amérindiennes, surtout celles qui habitent la Nouvelle Angleterre, Ossadagowah est une entité démoniaque.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Quand Ossadagowah attaque, il attrape ses victimes à l'aide de ses tentacules, puis s'envole avec elles. Ce Grand Ancien dévore ses victimes en plein vol et laisse tomber les cadavres une fois son festin terminé. Chaque tour, le Dévoreur des Étoiles inflige 2D6 PV de dégâts à ses victimes et les draine de 1D10x5 points de FOR (sang). Une fois que sa victime est sous son emprise et qu'il s'envole, les chances qu'elle s'en sorte sont minces. Les victimes qui réussissent à se défaire des griffes de ce Grand Ancien tombent en chute libre et perdent 1D6 PV par tranche de trois mètres de chute en touchant le sol. Ossadagowah est capable de transporter un maximum de 205 points de TAI (la moyenne de sa FOR et de sa TAI) en victimes à la fois.
S'il perd tous ses PV, ce Grand Ancien se transforme en un nuage difforme et se dissipe. Ossadagowah ne peut être appelé sur Terre que lorsque l'étoile Algol est au dessus de l'horizon. S'il perd tous ses PV, il ne peut se régénérer que lors du prochain lever d'Algol.

OSSADAGOWAH,
le Dévoreur des Étoiles

FOR	175
CON	265
TAI	235
DEX	105
INT	100
POU	165
Points de vie :	50
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	33
Mouvement :	10 / 17 (vole)

Armes : Tentacules 40%, dégâts : corps à corps.
Armure : Ossadagowah ne souffre que des dommages minimaux causés par toutes attaques physiques, ou lorsqu'on le frappe avec des armes non enchantées. Le feu, les produits chimiques, l'électricité, les sorts et les armes enchantées le blessent normalement.
Sorts : Ossadagowah est capable d'utiliser tous les sorts, au choix du gardien. Les sorts les plus probables sont Contacter Tsathoggua, Contacter les Larves amorphes et Contacter les Descendants de Tsathoggua.
Perte de SAN : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Ossadagowah.

OTHUUM

Grand Ancien

Un tas noir et luisant de tentacules noueux et entremêlés et de bouches béantes, qui entoure une figure extraterrestre visqueuse.

Brian Lumley, *Rising with Surtsey*

Malgré le fait qu'Othuum ne soit jamais décrit, une de ses créatures servantes, elle, l'est. Othuum peut être défini comme une version plus grande de ses serviteurs, qui sont pourvus de tentacules noueux et entremêlés et qui sont couverts de bouches. Ils possèdent une seule figure extraterrestre, placée au centre de leur masse visqueuse et frétillante.
CULTE : Peu d'humains vouent un culte à Othuum. Il est toutefois possible que les adorateurs de Cthulhu ou d'autres horreurs océaniques du Mythe lui vouent un culte.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Othuum est un Grand Ancien secondaire qui serait d'une certaine façon relié au grand Cthulhu. Lorsque le sommeil paisible de Cthulhu est

perturbé, il le fait savoir à Othuum (par des rêves ou des visions peut-être), qui s'occupe ensuite d'accomplir la tâche ingrate de réparer le mal qui a été fait à son maître emprisonné.
L'influence et la force d'Othuum fluctuent. Il est plus fort lorsque certaines îles mystérieuses émergent des profondeurs de l'océan. Ce Grand Ancien envoie ses serviteurs accomplir ses ordres et n'apparaît que lorsqu'on l'invoque ou lorsque ses serviteurs ont été défaits, ou que leur mission est d'une importance particulière. Sinon, Othuum reste dans les profondeurs glaciales de l'océan, peut-être à R'lyeh, en compagnie de Cthulhu et de ses enfants, ou peut-être dans une ville de Profonds.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Lors d'un combat, Othuum est capable d'attaquer, à l'aide de ses tentacules, tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 80 mètres. Lorsqu'une victime est touchée par un de ses tentacules, elle est soit écrasée, soit attrapée et amenée vers le corps du Grand Ancien, où 2D10 bouches la mordent.

OTHUUM, horreur océanique

FOR	390
CON	415
TAI	435
DEX	95
INT	105
POU	175
Points de vie :	85
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	35
Mouvement :	20 en se tortillant 25 à la nage

Armes : Tentacules 95%, dégâts : 9D6 ou corps à corps; Morsure automatique lorsque la victime est attrapée, dégâts : 2D10 par bouche par tour.
Armure : 15 points de peau visqueuse.
Sorts : Tous ceux qui sont liés à Cthulhu, aux Profonds et aux autres horreurs aquatiques, et d'autres sorts au choix du gardien.
Perte de SAN : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Othuum.

OTHUYEG

Grand Ancien

La statue de pierre noire était aussi grande que la paume de ma main et ressemblait à une masse de tentacules entourant un unique œil de cyclope.
Crispin Burnham, *The Seven Cities of Gold*

Le Grand Ancien Othuyeg, Celui qui marche sur les ruines, ressemble beaucoup au Grand Ancien Cyaegha, mais est de couleur grise. La relation entre ces deux Grands Anciens est inconnue, mais il est clair qu'il en existe une. Othuyeg habite avec ses larves quelque part sous le Midwest américain, dans les légendaires sept Cités d'or.

CULTE : Othuyeg fait l'objet d'un petit culte humain, principalement dans le Midwest américain. Le culte est exposé en détail dans *The Black Book of the Skull*, un tome peu connu du Mythe.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Celui qui marche sur les ruines est capable de produire des tremblements de terre localisés. Lorsqu'il attaque, Othuyeg utilise 2D6 tentacules par tour et écrase tout ce qu'il attrape.

OTHUYEG, Celui qui marche sur les ruines

FOR	325
CON	555
TAI	485
DEX	90
INT	105
POU	215
Points de vie	104
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	43
Mouvement :	20 / 12 (sous terre) 20 (vole)

Armes : Écrasement par les tentacules 90%, dégâts : Impact.
Armure : Othuyeg ne souffre que des dégâts minimaux infligés par des armes d'empalement.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Othuyeg.

P



PHAROL

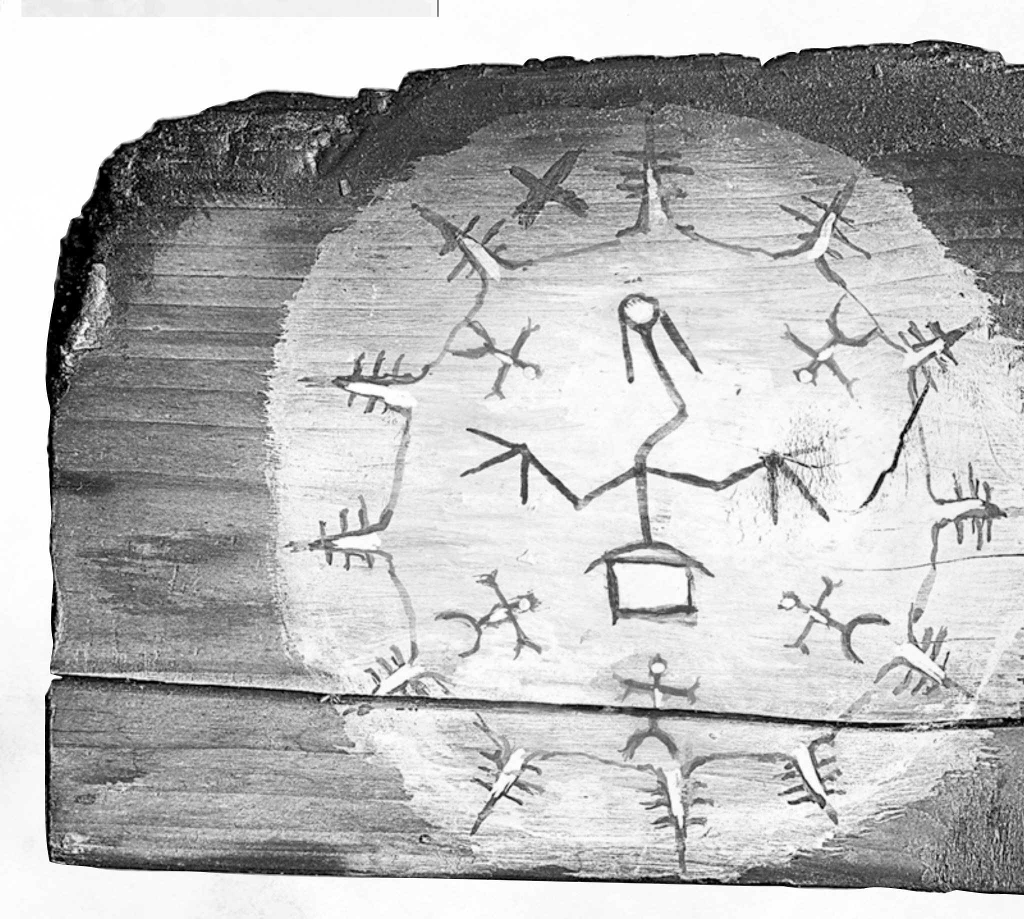
Grand Ancien

Les traits enflammés de ton visage sombre,
Tes yeux de cyclopes qui jettent des regards menaçants,
Ne cherche pas, ni avec un sort effrayant qui trompe l'esprit,
Ni avec tes crocs grinçants et tes bras de serpents,
Ni avec tes beaux rêves sensuels et dérangeants [...]
Richard L. Tierney,
The Summoning of Pharol

Pharol est un être quasi humanoïde qui n'a qu'un seul œil et est pourvu d'une bouche remplie de crocs terribles. Ses multiples membres ressemblent à des serpents et sa chair est d'un noir d'encre. Le corps de Pharol est couvert de flammes qui mettent en évidence ses horribles traits monstrueux.

CULTE : Un petit groupe d'adorateurs vénère Pharol. En guise de sacrifices pour leur dieu démentiel, ils font surtout brûler vifs des humains sur d'imposants bûchers.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Lorsqu'il se déplace, Pharol laisse derrière lui une trace calcinée et noircie, et enflamme toute matière inflammable d'un toucher du doigt. L'eau, le sable et les produits chimiques ne peuvent pas



être utilisés pour éteindre les flammes qui entourent ce Grand Ancien. Couper l'oxygène n'a également aucun effet. Les objets qu'il enflamme peuvent toutefois être éteints normalement. Dans des espaces restreints, les flammes de Pharol peuvent consumer tout l'oxygène présent, ce qui fait perdre connaissance aux investigateurs, qui, éventuellement, suffoqueront s'ils ne sont pas secourus.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Chaque tour, Pharol peut attaquer avec un maximum de six de ses tentacules constricteurs. De plus, ce Grand Ancien peut mordre une victime par tour.

PHAROL,
le Marcheur de Feu

FOR	155
CON	435
TAI	185
DEX	110
INT	100
POU	150
Points de vie :	62
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	30
Mouvement :	12

Armes : Bras 90%, dégâts : corps à corps + 1D6 par brûlure ; au tour suivant : 3D6 par constriction+1D6 par brûlure.
Morsure 75%, dégâts : 3D6.
Armure : 10 points de peau épaisse. Le feu, les produits chimiques et l'électricité ne peuvent rien contre Pharol.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Pharol.



SIGNE TABOU
d'une région d'Afrique centrale

Q

QUACHIL UTTAUS

Grand Ancien

Il n'était pas plus grand qu'un petit enfant, mais son corps était flétri et desséché comme celui d'une momie d'un millier d'années. Son crâne dénudé de cheveux et son visage froid, soutenus par un cou aussi mince que celui d'un squelette, étaient marqués d'innombrables rides. Son corps ressemblait à une monstrueuse abomination fanée qui n'avait jamais respiré. Fins comme des flûtes et prolongés par des griffes osseuses, ses bras étaient tendus vers l'avant et comme ankylosés dans une position d'éternelle et effrayante hésitation.

Clark Ashton Smith, *Treader of the Dust*

Les deux jambes de Quachil Uttaus sont très rapprochées l'une de l'autre et sont tout aussi raides que ses bras. On dit qu'il vit dans des limbes sombres au-delà du temps et de l'espace. Il n'apparaît que dans le Testament de Carnamagos, extrêmement rare. Quachil Uttaus est particulièrement intéressé par la mort, la décomposition et le temps, sur lesquels il peut certainement exercer une influence.

QUACHIL UTTAUS,
Celui qui foule la poussière

FOR	60
CON	100
TAI	30
DEX	15
INT	95
POU	175
Points de vie :	13
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	Spécial

Armes : Toucher 100%, dégâts : mort instantanée.
Armure : Quachil Uttaus est immunisé contre toutes les attaques physiques et les attaques de magie; au moment de l'attaque, les armes se réduisent instantanément en poussière et se dissolvent.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, surtout ceux qui ont un rapport avec la vie, la mort, le temps et le vieillissement.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Quachil Uttaus.

CULTE : Quachil Uttaus ne fait l'objet d'aucun culte connu, bien qu'il soit arrivé occasionnellement que des magiciens fassent appel à lui pour qu'il leur confère l'immortalité.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Quand Quachil Uttaus est appelé, un éclair de lumière verte venant du ciel apparaît juste au-dessus de la cible du Grand Ancien. La victime ne peut pas échapper à l'éclair. En silence, le Dieu descend promptement pour atteindre sa cible. Bien que Quachil Uttaus soit invoqué pour accorder l'immortalité, la personne qu'il touche vieillit presque instantanément et meurt. Il n'en reste qu'un corps flétri ou un tas de poussières. Le dieu repart ensuite comme il est arrivé ne laissant, comme seule trace de sa visite, que ses petites empreintes dans les restes du corps.
Quachil Uttaus est un dieu impitoyable. Il a, une fois, conféré l'immortalité à un invocateur, mais celui-ci a été condamné à vivre pour l'éternité dans un corps malade, faible et flétri, pour avoir mis le Grand Ancien en colère.

Q'YTH-AZ

Grand Ancien

La formation minérale extraterrestre dominait le groupe qui s'était alors rassemblé. C'était un amas de cristaux colossaux qui scintillait d'une lumière intérieure insolite. Instable et changeant, qui s'agrandit et diminue. D'énormes cristaux à facettes sortaient de la masse principale, comme des fleurs. Un jaillissement démentiel de couleurs et de lumières étincelait et clignotait à l'intérieur de l'entité translucide qui s'élevait... De longs tentacules cristallins et anguleux sortaient de la formation, se propageant comme du gel sur le sol... À chaque fois qu'un tentacule touchait quelque chose de vivant, le minéral changeait, il s'en emparait. À chaque fois qu'une chose vivante était touchée, elle congelait et se transformait en un rocher dur et translucide, gardée sous la forme de formations minérales pour toujours.

Scott David Aniolowski, *An Early Frost*

L'extraterrestre vit dans le monde lointain et obscur de Mthura. Q'yth-az peut se manifester sur Terre et y rester, uniquement quand le ciel est dégagé et que l'on peut voir la position de Mthura au-delà de l'horizon. Tout ce qui pourrait couvrir le ciel (un gros nuage par exemple) empêche le Grand Ancien de se manifester ou le renvoie dans le monde obscur de Mthura.

CULTE : Q'yth-az ne fait l'objet d'aucun culte organisé sur Terre bien qu'il puisse être vénéré dans des mondes lointains. Actuellement, un petit nombre de partisans du mouvement New Age pourrait servir le Grand Ancien sans le savoir. Puisque ces individus sont fréquemment en contact avec des cristaux et des pierres, Q'yth-az peut les duper pour les faire entrer à son service, par le biais de rêves et de visions psychiques.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ce cristalloïde, doté de sensations, a la capacité de transmettre ses pensées et son influence grâce n'importe quel minéral, à n'importe quel endroit. Les humains psychiquement sensibles peuvent recevoir les pensées envoyées



QUACHIL UTTAUS



par Q'yth-az s'ils entrent en contact avec des formations de cristaux. Chez ces personnes, l'influence du Grand Ancien se manifeste souvent sous la forme de rêves. L'extraterrestre cristalloïde peut posséder les humains particulièrement sensibles, qui ont été en contact prolongé avec des cristaux, et il peut les utiliser pour exercer son influence sur Terre. Quand il se manifeste, Q'yth-az se transforme et absorbe complètement ses hôtes humains.

ATTAQUES : Le Grand Ancien ne peut pas bouger. Cependant, il peut étendre et rétracter ses tentacules gelés. Toute cellule touchée par ces tentacules cristallins est transformée en formation minérale solide. Q'yth-az utilise également sa grande taille et son poids imposant pour écraser ses victimes, en rejetant de gros tas de cristaux et de minéraux lourds et anguleux.

Q'YTH-AZ,
esprit cristalloïde

FOR	1000
CON	475
TAI	575
DEX	30
INT	75
POU	125
Points de vie	105
Impact :	+19D6
Carrure :	20
Points de magie :	25
Mouvement :	0

Armes : Tentacules 90%, dégâts : transformation en cristal ; Écraser 80%, dégâts : Impact.
Armure : 15 points de cristal dur. Régénération de 1D10 PV par tour.
Sorts : Q'yth-az utilise les sorts qui ont un effet sur l'esprit (Suggestion Mentale, Hypnotisme, etc.). Cependant, il peut utiliser tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de SAN : 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Q'yth-az.





RHAN-TEGOTH

Grand Ancien

Un torse presque globuleux, avec six longs membres sinueux se terminant par des sortes de pinces de crabe. Un globe subsidiaire lui sortait du dessus du corps comme une bulle. Avec ses trois yeux fixes et suspects qui formaient un triangle, sa trompe de trente centimètres manifestement flexible et un système latéral gonflé analogue à des branchies, on pouvait penser que c'était une tête.
H. P. Lovecraft, *The Horror in the Museum*

Ce dieu mineur dirigeait ce qui est devenu aujourd'hui l'Alaska, se nourrissant d'hominidés filiformes qui s'échappaient en courant et poussaient des hurlements de toutes leurs forces. Pas plus tard qu'au cours de la dernière ère glacière, il est possible que Rhan-Tegoth soit entré dans une profonde hibernation de laquelle il n'émergera pas, ou ne pourra pas émerger. Il a été redécouvert par des hommes modernes, dont la plupart le prenaient, à tort, pour une épouvantable statue. C'est au début du XXe siècle que Rhan-Tegoth a été découvert pour la première fois par le propriétaire du London Museum, qui a disparu par la suite dans de mystérieuses circonstances. Plus tard, l'être a été vendu au Royal Ontario Museum, à Toronto, au Canada, où on le prenait pour une sculpture aléoute.
Rhan-Tegoth ne peut être réveillé que par un rituel spécial qu'on peut trouver dans les Manuscrits Pnakotiques et dans quelques autres ouvrages du Mythe. Certaines sources prétendent que si Rhan-Tegoth est détruit, les Grands Anciens seront incapables de se réveiller, mais la destruction du dieu (tout comme celle de tous les Grand Anciens) semble au-delà de toute compétence humaine.
Ce Grand Ancien est parfois appelé Gnoph-Keh. Il ne s'agit pas pour autant de la race des Gnoph-kehs, mais d'un individu réel.

CULTE : Dans les temps anciens, Rhan-Tegoth était vénéré par un peuple d'humains primitifs, peut-être des Inuits. Depuis qu'il est en hibernation, son culte est moins pratiqué. Le Gnoph-keh bestial des étendues sauvages du Nord pourrait également avoir quelques relations avec Rhan-Tegoth.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Cet être amphibie fétide a besoin de sacrifices sanguins quotidiens, équivalents à une TAI d'au moins 60. Pour se nourrir, il saisit une victime hurlante et l'attire dans sa masse de tentacules. Ceux-ci commencent alors à vider la victime de son sang et de ses fluides corporels. Le dieu gagne ainsi 5 points de FOR par tour. La CON de Rhan-Tegoth augmente de 1 point par tranche de deux points de FOR drainés et peut aller jusqu'à un maximum de 160 CON. Tous les points en plus seront perdus. Une victime qui survit à ce genre d'attaque a son total de PV égal à 10 % de sa CON. S'il ne se nourrit pas, Rhan-Tegoth perd 2D6x5 points de CON par jour. Une fois arrivé à 300, il entre de nouveau dans une hibernation semi-permanente.
Le corps d'une victime complètement vidée de son sang par Rhan-Tegoth est abandonné étendu et criblé de petites blessures. Une fois le sang et les liquides aspirés, il ne reste du corps qu'une carcasse broyée. Un personnage perd 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un de ces corps.

RHAN-TEGOTH,
terreur des hominidés

FOR	200
CON	300*
TAI	150
DEX	175
INT	75
POU	175
Points de vie :	45*
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	35
Mouvement :	10 / 14 (nage)

* de base, augmente lorsqu'il se nourrit
Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+Impact; Indénombrables tentacules 100%, dégâts : absorption de 5 points de FOR + 1D3 points de dégâts dus à l'acide par tour.
Armure : 10 points de peau épaisse et visqueuse et de tentacules. Régénération de 1 PV par tour.
Sorts : Tous, sauf ceux relatifs aux Dieux Extérieurs ou aux Dieux Très Anciens, et à leurs serviteurs.
Perte de SAN : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Rhan-Tegoth.

RLIM SHAIKORTH

Dieu Très Ancien

Il avait un quelque chose qui faisait penser à un gros ver blanc, mais sa taille était plus grande que celle d'un éléphant de mer. Sa queue à moitié enroulée était aussi épaisse que le pli au milieu de son corps. Sa tête, qui s'élevait du piédestal, avait la forme d'un disque blanc et était marquée par des tracés vagues. Au milieu de son visage, une bouche incurvée qui s'étendait d'une extrémité à l'autre du disque, s'ouvrant et se fermant sans cesse sur une mâchoire édentée, pâle et sans langue. Au-dessus de narines étroites, deux orbites très rapprochées, mais celles-ci n'avaient pas d'yeux, et par moment, à l'intérieur, on pouvait voir des

globules remplis d'une matière rouge comme le sang qui avaient la forme de globes oculaires. Ils se brisaient toujours et coulaient devant le piédestal. Fruits de l'écoulement incessant des globules, deux sortes de stalagmites s'élevaient du sol gelé et avaient la même couleur violette et sombre que du sang glacé.

Clark Ashton Smith,
The Coming of the White Worm

RLIM SHAIKORTH,
le Ver Blanc

FOR	125
CON	325
TAI	125
DEX	60
INT	90
POU	100
Points de vie :	45
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	20
Mouvement :	10

Armes : Avaler 75%, dégâts : mort
Armure : 10 points de chair bouffie. Toute blessure qui transperce ou qui tranche provoque un écoulement de sang mortel du Grand Ancien, qui se déverse sur les coupables qui reçoivent chacun 1D10 points de dommage provoqués par des brûlures à chaque tour. L'eau peut éliminer le sang corrosif.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler et Contacter, en plus de tous les autres sorts que le gardien lui octroie.
Perte de SAN : 2/2D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Rlim Shaikorth.

CULTE : Rlim Shaikorth est rarement vénéré aujourd'hui, mais il y a longtemps de cela, il était recherché et vénéré par des magiciens hyperboréens et certaines sectes mystiques. Le Ver Blanc dévore souvent ses disciples. Il a des liens avec le Grand Ancien Aphoom Zhah.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Rlim Shaikorth vit dans une citadelle gelée érigée sur un iceberg qui ne fond pas, appelé Yikilth et arrivé sur Terre depuis les étoiles. Yikilth flotte sur les mers solitaires du Nord, près du Groenland, et s'engage occasionnellement dans les eaux des villes costales où Rlim Shaikorth part à la recherche de disciples. La présence de Yikilth provoque une chute de la température et une couche de gel se répand dans les villes. Si sa présence se prolonge, les plantes, les animaux et possiblement les humains, gèlent. Ceux qui sont gelés par le Ver Blanc ne fondent pas et restent des statues de glace à tout jamais. Yikilith peut parfois flotter sur les eaux des Terres oniriques.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Le Ver Blanc attaque en avalant sa proie, généralement quand elle est endormie. Ceux qui sont engloutis par le Grand Ancien ne peuvent pas être sauvés ; ils ne font qu'un avec la divinité. Rlim Shaikorth a également la capacité de geler ses victimes en opposant son POU à celui de la victime lors d'un test en opposition. Si elle est dominée, la cible perd 5 points de CON à chaque tour suivant, tout en devenant de plus en plus froide. Quand sa CON atteint zéro, la victime meurt, gelée à tout jamais. Ceux qui parviennent à résister au POU de Rlim Shaikorth perdent 1D3x5 points de CON.

LE SANG DE RLIM SHAIKORTH : Le sang du Grand Ancien cause une perte de 1D10 point de dégâts par tour, ainsi, blesser le dieu peut s'avérer dangereux.

ROBIGUS

Grand Ancien

Il savait que les Grands Anciens eux-mêmes peuvent être vaincus par le pouvoir d'un mortel et il s'en était remis à la chance pour que les Autres Dieux et le Chaos rampant, Nyarlathotep, ne leur viennent pas en aide à ce moment crucial, tout comme ils l'avaient déjà souvent fait lorsque des hommes traquaient les dieux de la Terre chez eux ou dans leurs montagnes.

H. P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Robigus est décrit comme un bel homme bien proportionné assis sur un trône de moisissure blanche. Il est flanqué d'un cheval d'un côté, et d'un loup de l'autre, tandis qu'un pic-vert est perché sur son épaule. Robigus était connu des Romains comme étant le dieu de la rouille. Il demeure dans la forêt de Fungus dans les Terres oniriques. Là-bas, on le retrouve généralement entouré de champignons géants, dont quelques-uns produisent un bourdonnement étrange grâce à la lente ondulation de leurs collerette, tandis que d'autres dansent pour leur monarque.

CULTE : Les fermiers offrent généralement des sacrifices à Robigus pour qu'il chasse les effets de la rouille sur leurs récoltes. Robigus est surtout vénéré dans la forêt de champignons du monde souterrain par les gnomes qui y résident.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Robigus est un hôte agréable envers ceux qui le respectent. Le Grand Ancien répond librement aux rêveurs qui lui posent des questions sur les Terres oniriques ou peut leur rendre un simple service s'il s'est pris de sympathie pour eux. Robigus reçoit avec plaisir des visiteurs dans sa cour de champignons.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES DIEUX D'ÉGYPTE

J'ai déjà parlé de l'Égypte avant, de la manière dont son histoire a été ternie par le Mythe, et de la manière dont de nombreux puissants artefacts ont pu passer à travers ses terres. Je discuterai ici des dieux d'Égypte, monstruosités maléfiques, dont beaucoup furent tout d'abord adorés en Stygie et dont quelques-uns semblent avoir disparus de la surface de la Terre de nos jours.
Beaucoup des plus grands dieux du Mythe ont été vénérés en Égypte, bien que, quelques fois, sous des noms peu familiers.
Nyarlathotep a autant d'apparences que ses Avatars : la Brute, le Pharaon Noir, le Dieu sans visage. On peut toujours trouver les incantations de ces Masques dans les tombes égyptiennes.
Yog-Sothoth a également été vénéré en Égypte, tout comme son Avatar Aton, le Disque solaire. Ses adorateurs étaient forts et, grâce au travail qu'ils ont mené, il a pu être libéré de la prison dans le Mont Sinaï.
Il se peut que Hastur soit vénéré sous le nom de Set.
Les légendes à propos de Bast sont étranges, car quelques-uns la nomment Bubastis, dieu des Goules, dévoreur de cadavres. Je soupçonne qu'ils font référence à une déesse complètement différente, mais, qui peut assurer que les Dieux Très Anciens ne sont pas nos amis? Le culte de Bubastis semble toujours être pratiqué en Égypte.
Il y a ensuite une quantité innombrable de divinités moins connues.
Sebek est peu connu aujourd'hui, mais il était une réelle divinité du Mythe qui avait promis à ses adorateurs de les ramener à la vie sur Terre après leur mort.
Kephri était probablement un Dieu Très Ancien. C'était le phœnix éternel, un ennemi des Dieux Anciens. On dit de lui qu'il a donné le savoir et la lumière aux premiers royaumes. On ne l'a pas revu depuis des milliers d'années.
Shai-irt-ab, le Ver de la Destinée, a été vénéré dans les déserts égyptiens. Il semble lié aux Chthoniens.
Telle est la vérité : beaucoup de dieux égyptiens vivent toujours.

Il exige que ses invités participent à son festival et il transforme ceux qui refusent en champignons dansants géants, d'un simple geste de la main.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Ceux qui sont victimes de l'attaque de transformation ont la possibilité de résister au POU de Robigus avec le leur. Quiconque essaie de quitter la cour de Robigus après avoir été invité, est toisé du regard par le Grand Ancien et incapable de bouger. Robigus ne peut toiser qu'une personne par tour.
Les rêveurs transformés en champignons dansants le restent jusqu'à ce qu'ils soient libérés. Cela peut se faire en réduisant le nombre de PV de Robigus à zéro, ou en marchandant avec le Grand Ancien en lui demandant un service ou en lui demandant de retransformer ses victimes. Après être revenues dans le monde éveillé, les victimes de la transformation souffrent d'effets secondaires mineurs. Quelques jours plus tard, la maison de l'investigateur est infestée de champignons dans les tapis et de moisissure dans les éviers, etc. Ce sont toutes des espèces normales, et ne représentent pas de réel danger. Cependant, la croissance des champignons rampants devrait s'avérer gênante. L'assaut mycologique perdure jusqu'à ce que l'investigateur fasse injecter du fongicide dans sa maison par un professionnel.

ROBIGUS,
dieu des champignons

FOR	150
CON	105
TAI	75
DEX	100
INT	75
POU	100
APP	90
Points de vie :	18
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	20
Mouvement :	10

Armes : Poing 100%, dégâts : 1D3+Impact; Coup de tête 100%, dégâts : 1D4+Impact.
Armure : 6 points de chair.
Sorts : Le Grand Ancien peut connaître tous les sorts que le gardien lui octroie.
Perte de SAN : Aucune perte de Santé Mentale pour avoir vu Robigus.

S

SAAITII

Grand Ancien

À travers le tourbillon des tornades, je l'ai vu, à la fois pâle et immense, au groin blanchâtre et hideux surgissant de l'abîme méconnaissable… Il s'élevait de plus en plus haut, tel un immense tas de couleur pâle. À travers le mince rideau de nuage, j'apercevais un petit œil… un œil de cochon avec une espèce d'abominable lumière infernale luisant derrière.
William Hope Hodgson, *The Hog*

Saaitii symbolisait l'horreur porcine avec son corps bouffi et cadavérique, couvert d'un cuir épais et ridé comme celui de la peau d'un rhinocéros. Le Grand Ancien avait une douzaine ou plus de sabots fendus, un seul minuscule œil noir et trois bouches remplies de dents et de défenses de sanglier, sous son groin de cochon. Ce dieu mineur vivait dans un royaume externe des ténèbres. Il est décrit dans le *Manuscrit Sigsand*.

CULTE : Saaitii n'a pas de culte parmi les humains.

AUTRES CARACTERISTIQUES : Les victimes du Porc réagissent souvent de façon à permettre au Grand Ancien de pénétrer dans notre dimension. L'arrivée de Saaitii est annoncée par d'étranges trous d'eau et des nuages d'ombre, ainsi que par les bruits lointains de grognements de cochons.

POSSESSION : Le Grand Ancien attaque les âmes de ses victimes, en prend possession et les traîne jusque dans sa tanière diabolique pour les y dévorer. Saaitii procède en vainquant tout d'abord le POU d'une victime avec le sien. S'il y arrive, le Porc commence à puiser chaque nuit 1D3x5 POU de ses victimes. Quand le POU d'une victime est à zéro, elle est meurt, et son âme est dévorée par le dieu extraterrestre.
Tous ceux qui sont attaqués de cette façon voient leurs nuits troublées par des rêves horribles et saisissants de descente dans les labyrinthes et l'obscurité de l'enfer, ainsi qu'un sentiment d'exaspération causé par les hurlements et grognements interminables. Pendant de tels rêves, les victimes du Grand Ancien réagissent de façon étrange : elles sombrent dans un état comateux et se mettent à grogner comme des cochons. Leurs yeux restent partiellement ouverts et emplis de terreur. Une fois qu'elles sont entrées dans leur rêve, rien ni personne ne peut les réveiller.

ATTAQUES : Saaitii peut attaquer ses victimes en les piétinant, les mordant d'une de ses bouches ou en les éventrant d'une de ses défenses.

SAAITII,
le Porc

FOR	225
CON	375
TAI	175
DEX	60
INT	100
POU	125
Points de vie :	55
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	20
Mouvement :	10

Armes : Piétinement 80%, dégâts : 3D10+Impact; Morsure 50%, dégâts : 2D6; Éventrer avec sa défense 70%, dégâts : 1D10+ Impact.
Armure : 10 points de peau épaisse.
Sorts : Trou de Mémoire, Création de Portail, Fascination, Instiller la Peur, Hypnotisme, Déflagration Mentale et tout autre sort que le gardien lui octroie.
Perte de SAN : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Saaitii.

SEBEK

le Grand Ancien

La longue robe blanche dissimulait un corps aux contours imperceptibles. Ses mains griffues étaient accrochées à des manches tourbillonnantes et ses doigts ornés de bijoux tenaient un sceptre en or, au sceau représentant l'Œil d'Horus. Le haut de la robe était un col châle de couleur noire. Il se tenait debout et portait une capuche couvrant sa tête cauchemardesque. Une tête affreuse : un crâne saurien, difforme, tout vert et couvert d'écailles sur le dessus, chauve, gluant, lisse et écœurant. De grandes arêtes osseuses surmontaient ses yeux de braise, fixes derrière l'ignoble museau allongé et reptilien. Une gueule toute ridée, avec de grandes mâchoires acérées à moitié ouvertes, révélant une langue tombante rosâtre et des dents pourries, acérées comme des dagues.
Robert Bloch, *The Secret of Sebek*



Dieu de l'ancienne Égypte, Sebek est quasiment inconnu aujourd'hui. Il est étudié en détail dans le livre *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinns.

CULTE : La secte de Sebek vénère le dieu crocodile comme étant la source de la vie et de l'immortalité. Les prêtres de Sebek croient que leur dieu les gardera dans leur tombe jusqu'au moment où il les ressuscitera et leur donnera le

don de l'immortalité. Sebek a placé une malédiction sur les tombes de ses prêtres afin de faire souffrir ceux qui les profanent. Il est aussi connu dans les Terres oniriques.
Seulement quatre momies des prêtres de Sebek ont été retrouvées, et ceux qui les ont découvertes ont été victimes de morts violentes. Un homme est tombé dans la fosse aux crocodiles du zoo de Londres, un autre fut retrouvé avec la gorge tranchée. Les prêtres de Sebek portaient des masques raffinés à l'effigie de crocodiles en l'honneur de leur dieu. Les mâchoires de ces masques sont mécaniques et peuvent exercer une morsure brutale pouvant causer la perte de 1D8 PV. Ces masques sont aussi équipés d'un système permettant de respirer sous l'eau.

SEBEK,
le dieu crocodile

FOR	375
CON	325
TAI	95
DEX	125
INT	135
POU	135
Points de vie :	42
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	27
Mouvement :	12 / 17 (nage)

Armes : Griffes 85%, dégâts : 1D4+ Impact; Morsure 75%, dégâts : 1D10+ Impact.
Armure : 9 points de peau épaisse. Sebek peut aussi se soigner lui-même et soigner ses prêtres en dépensant 1 point de magie par PV récupéré.
Sorts :Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Sebek.

AUTRES CARACTERISTIQUES : Le Grand Ancien a le pouvoir de commander tous les autres crocodiles, partout dans le monde. Sebek a aussi le pouvoir de ressusciter. Le Grand Ancien peut ramener un humain à la vie et lui donner de la vitalité en dépensant 1D10 points de magie. Les corps décédés depuis moins de 100 ans sont instantanément ramenés à la vie. Les corps décédés depuis plus de 100 ans prennent une minute par siècle pour se réveiller. Par exemple, des restes datant de 2 000 ans vont se revitaliser entièrement en 20 minutes. Ceux qui sont ramenés à la vie perdent immédiatement 1D20 points de Santé Mentale. Sebek n'a pas besoin que les corps soient complets pour les ressusciter, car les parties manquantes se régénèrent. Le sort inverse de celui de Résurrection n'a pas d'effet sur les personnes ramenées à la vie par Sebek. Les personnes ressuscitées ont une apparence et un comportement tout à fait normal sans aucun indice indiquant qu'elles ont subi un sort de Résurrection.

SHABBITH-KA

Dieu Extérieur

Shabbith-Ka apparaît comme informe, à l'aura violacée, d'une taille comparable à celle d'un humain, crachant et grésillant par de puissants arcs électriques. Le tout accompagné d'un sentiment de puissance, de malignité et d'intelligence… Les personnes capables de distinguer sa forme assez longtemps peuvent voir un ou plusieurs visages rudimentaires dans la masse rougeoyante.

Jeff Moeller, *What Goes Around, Comes Around*

Shabbith-Ka fait partie des Autres Dieux Inférieurs qui sont très peu connus. Shabbith-Ka est différent de la majorité de ses semblables, mais il possède l'intelligence nécessaire et semble apprécier les cultes. Le nom de Shabbith-Ka n'est mentionné dans aucun des ouvrages du Mythe, bien que l'*Unaussprechlichen Kulten* y fasse indirectement référence dans sa brève allusion au décès de Pont-Voisy.

CULTE : Il y a plus de 700 ans, des tribus primitives équatoriales vénéraient Shabbith-Ka. Aujourd'hui, Shabbith-Ka a un culte de faible ampleur, le Culte des chants primitifs. Les membres de ce culte sont généralement des chanteurs au talent reconnu et doivent chanter les louanges de l'entité en sa présence ou être désintégrés par le dieu extraterrestre. Même pour son culte, Shabbith-Ka ne daigne pas communiquer avec les simples humains.

AUTRES CARACTERISTIQUES : Shabbith-Ka désintègre toute matière simplement en la touchant, et il peut facilement se creuser un passage à travers n'importe quelle barrière terrestre. Les endroits visités par le Dieu Inférieur sont teintés d'un violet surnaturel qui ne s'estompe jamais complètement. Les plantes et les animaux qui essayent de pousser ou de s'installer à ces endroits deviennent des choses modifiées et fragiles.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Le Dieu Inférieur attaque en engloutissant une victime à la fois. Ceux qui sont engloutis perdent 6D6 PV par tour, car ils sont brûlés et désintégrés par des énergies surnaturelles. Ceux qui sont tués par Shabbith-Ka laissent derrière eux une sorte de coque violette qui se dissout rapidement dans la poussière. Le Dieu Inférieur attaque instantanément toutes les personnes présentes qui ne chantent pas correctement le sort qui l'invoque, ou qui affichent un Signe des Anciens. Voir Shabbith-Ka désintégrer quelqu'un, ou assister à la destruction de la coque violacée d'une victime coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

SHABBITH-KA,
Dieu Extérieur Inférieur

FOR	N/A
CON	500
TAI	100
DEX	30
INT	100
POU	150
Points de vie :	60
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	30
Mouvement :	50 (vole)

Armes : Dévorer 90%, dégâts : 6D6.
Armure : aucune, cependant les armes (à la fois normales et enchantées), le feu, l'acide, l'électricité, etc… sont inutiles face au Dieu Extérieur, car elles passent à travers de son corps. La plupart des autres sorts fonctionnent normalement contre Shabbith-Ka. S'il tombe à 0 PV, Shabbith-Ka est chassé vers la cour d'Azathoth.
Sorts : aucun.
Perte de SAN : 1/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Shabbith-Ka.

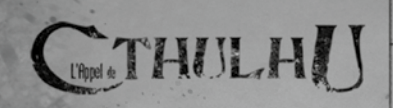
SHUB-NIGGURATH

Dieu Inférieur

« Iä! Iä! Shub-Niggurath! La Chèvre noire aux mille chevreaux. »

H. P. Lovecraft, The Whisperer in Darkness

Dans ses récits, Lovecraft n'a jamais rencontré Shub-Niggurath en personne, mais il y fait souvent référence dans les rituels et les sorts. Selon des rumeurs, il s'agit d'une déesse perverse de la fertilité.
Dans une de ses rares descriptions, Shub-Niggurath est décrite comme étant une énorme masse nuageuse. Cette masse bout et suppure certainement. Il est probable que les parties de brume fusionnent par moment, formant des parties de corps épouvantables, aux tentacules noirs et charnus, aux bouches gluantes et ruisselantes, aux jambes courtes et ondulantes se terminant par des sabots noirs, ce qui explique l'allusion à une « chèvre ». Quand elle arrive, il se peut qu'elle engendre des petits de couleur noire.
Une information laisse entendre que son lait puisse avoir des propriétés extraordinaires, mais c'est au gardien de l'établir. Certains effets possibles du lait de Shub-Niggurath sont le gigantisme, la multiplicité des membres et d'autres défauts de naissance, tels la télépathie ou d'autres pouvoirs psychiques. Le lait de la Chèvre noire peut aussi aider à sortir les Grands Anciens de leur sommeil. Le gardien devra décider



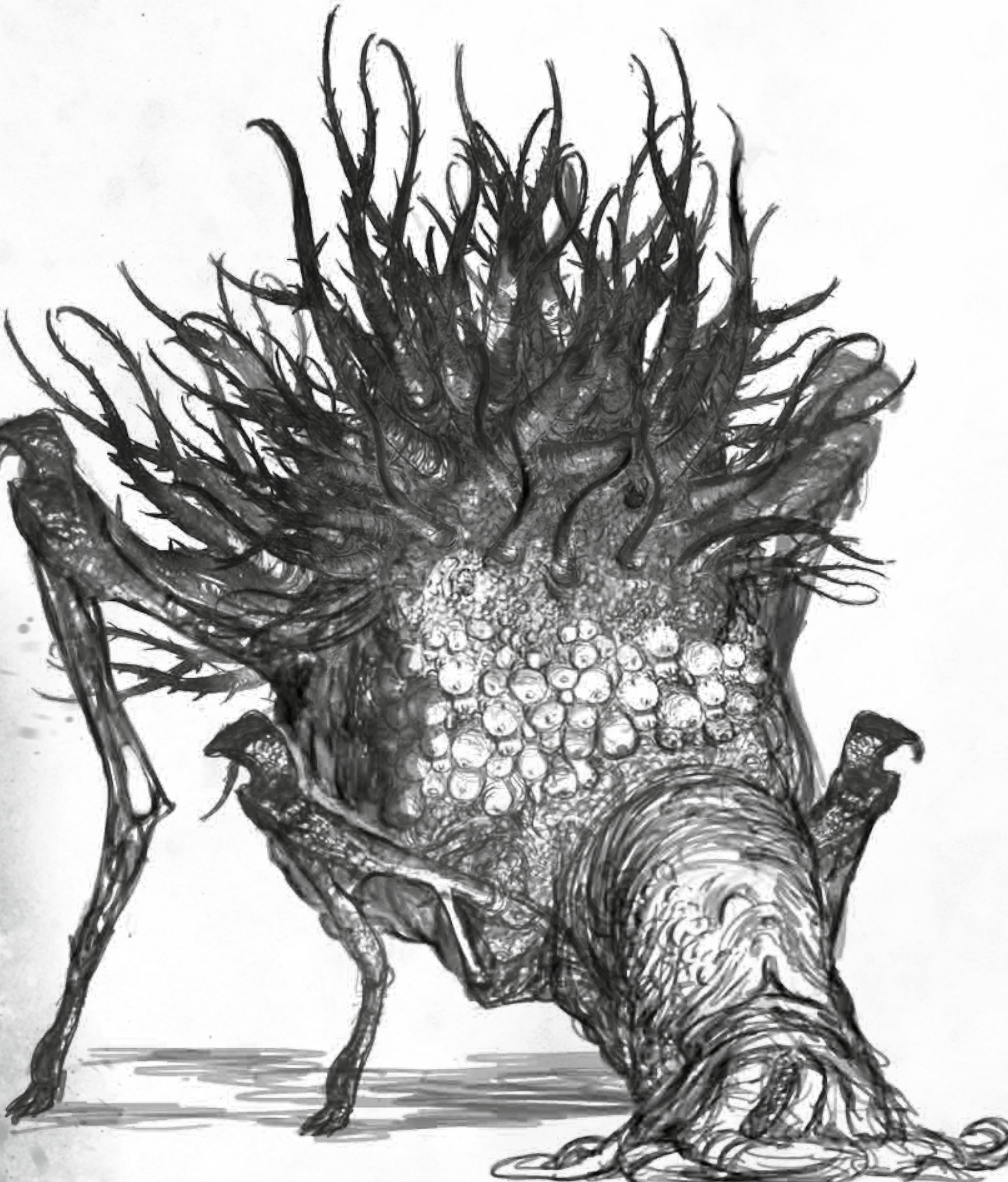
Shub-Niggurath



quels pouvoirs et effets sont transmis par cette substance.

CULTE : Shub-Niggurath fait l'objet d'un culte répandu. Elle peut avoir des liens avec les druides ou d'autres groupes similaires. Les adorateurs de Shub-Niggurath forment généralement des équipes ou des congrégations, comme les membres du culte voué à Cthulhu. Ses émissaires et remplaçants, les Chevreaux, peuvent représenter l'aide qu'elle accorde à ses adorateurs.
Si on l'invoque, Shub-Niggurath attaque les personnes présentes qui ne sont pas membres de son culte. Elle est souvent invoquée, généralement pour accepter des sacrifices. Shub-Niggurath peut être chassée par ceux qui connaissent les sorts d'invocation et il est possible de la blesser suffisamment pour qu'elle s'en aille.
Le Culte de Shubbe-Mig est un culte voué à Shub-Niggurath. Les initiés des Industries du Nouveau Monde vénèrent Shub-Niggurath et Nyarlathotep.
Bien que peu vénérée dans les Terres oniriques, la Chèvre noire y passe de temps en temps.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Shub-Niggurath a une douzaine de tentacules, mais un seul peut attaquer une victime par tour. Une fois attrapé, l'investigateur est frappé violemment contre le corps de la déesse, puis ses fluides corporels sont puisés par une de ses nombreuses bouches. La morsure fait perdre 1D6x5 points de FOR par tour à la victime.
En se faisant vider, la victime se retrouve sans aucun recours : elle ne peut jeter aucun sort, ne peut pas dépenser de points de magie, ne peut faire aucune action, à part se tordre de douleur et hurler.
En se battant contre d'autres personnes, Shub-Niggurath attaque avec un tentacule par adversaire : un tentacule attaque et saisit sa victime, puis un second attaque et ainsi de suite. Chaque attaque supplémentaire réussie permet à une nouvelle bouche de vider sa victime.
Shub-Niggurath peut piétiner les êtres de TAI 300 ou moins. Le piétinement est efficace contre toute sorte d'être sur son passage, soit sur une largeur de 10 à 20 mètres.



SHUB-NIGGURATH,
Chèvre noire aux mille chevreaux

FOR	360
CON	850
TAI	600
DEX	140
INT	105
POU	350
Points de vie :	145
Impact :	+11D6
Carrure :	12
Points de magie :	70
Mouvement :	15

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 6D6; Piétinement 75%, dégâts : Impact; Morsure 100%, dégâts : 1D6 points de FOR par tour.
Armure : Shub-Niggurath n'a aucune armure. Cependant, son corps gluant et brumeux est immunisé contre les armes physiques. Les armes magiques, le feu, l'électricité, ou des énergies semblables le blessent normalement. Ses tentacules gras et les vapeurs gluantes peuvent se fusionner et ainsi lui permettre de régénérer les PV perdus. Chaque point de magie qu'elle dépense lui permet de régénérer 2 PV.
Sorts : Shub-Niggurath connaît au minimum tous les sorts appartenant aux Dieux Extérieurs. Elle a enseigné à ses adorateurs la Création de Portail, la Malédiction d'Azathoth et le Signe de Voor.
Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Shub-Niggurath.

CELUI QUI MARCHE DERRIERE LES RANGS

Avatar de Shub-Niggurath

Les animaux sont rapidement sacrifiés, et Celui qui marche derrière les Rangs apparaît où « l'Arbre de l'Avatar » est allé, il s'agit d'une énorme masse verdâtre « avec de terribles yeux rouges de la taille d'un ballon de football »… accompagné d'une puanteur irrespirable d'« enveloppes de maïs séchées depuis des années dans une grange humide ».

Kevin A. Ross, *Dark Harvest*

Celui qui marche derrière les Rangs est un Avatar de Shub-Niggurath. Il partage certains de ses traits, mais ressemble à une plante, est de couleur verte, a d'énormes yeux rouges et l'odeur des enveloppes de maïs. C'est le dieu de la fertilité vénéré dans la ville rurale de Oak Valley dans l'Iowa, et peut-être ailleurs. Il vit sous les champs de maïs de l'Iowa dans un labyrinthe complexe composé de tunnels et de grottes. Ces passages souterrains sont probablement connectés à ceux situés sous Goatswood où vit le Gardien de la Lentille lunaire, et à la tanière de Shub-Niggurath.

CELUI QUI MARCHE DERRIERE LES RANGS,
dieu démoniaque de la fertilité

FOR	325
CON	625
TAI	485
DEX	100
INT	105
POU	350
Points de vie :	111
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	70
Mouvement :	13

Armes : Tentacule 100%, dégâts : Impact ou Corps à corps; Piétinement 85%, dégâts : Impact. Il avale automatiquement sa victime au corps à corps, causant sa mort ou la transformant en un Gof 'nn Hupadgh Shub-Niggurath.
Armure : Celui qui marche derrière les Rangs n'a aucune armure, mais son corps en forme de plante est immunisé contre les armes physiques. Les armes magiques, le feu, l'électricité, ou des énergies semblables le blessent normalement. Il régénère 1D10 PV par tour.
Sorts : Celui qui marche derrière les Rangs connaît au minimum tous les sorts des Dieux Extérieurs.
Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Celui qui marche derrière les Rangs.

CULTE : Les membres du Culte de Celui qui marche derrière les Rangs utilisent une Lentille lunaire dans leurs rites sombres et blasphématoires, tout comme ceux du Culte de la Chèvre noire de Goatswood, en Angleterre. Il existe peut-être ailleurs dans le monde d'autres Lentilles lunaires et d'autres cultes liés.

AUTRES CARACTERISTIQUES : Celui qui marche derrière les Rangs doit se manifester à travers « un Arbre de l'Avatar ». Il s'agit d'un arbre sélectionné spécialement : il faut que ce soit un énorme arbre mort, noueux et sinistre. De plus, il vient sur Terre seulement à la lueur de la pleine lune grâce à un engin extraterrestre connu sous le nom de Lentille lunaire, une large lentille convexe entourée d'un dispositif de miroirs pivotants, située en hauteur, sur un pylône métallique haut d'environ 15 mètres. Quand la lune éclaire un champ, en particulier à travers la Lentille lunaire, un grand espace sombre s'ouvre sur le sol et Celui qui marche derrière les Rangs peut répondre aux invocations des adorateurs.
Quand l'Avatar accepte un sacrifice, il l'avale en entier puis retourne dans son repère souterrain et sombre. La victime sort ensuite de l'Avatar après avoir subi des changements physiques. Les personnes amenées auprès de Shub-Niggurath sont rarement revues à la surface de la Terre. Les êtres modifiés physiquement qui sortent de l'Avatar sont les Gof 'nn Hupadgh Shub-Niggurath, les favoris de Shub-Niggurath.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Celui qui marche derrière les Rangs peut attaquer avec des tentacules en forme de branches, en piétinant ou en avalant ses victimes en entier.

GARDIEN DE LA LENTILLE LUNAIRE

Avatar de Shub-Niggurath

C'était une colonne de chair blanche soutenue par de nombreuses jambes osseuses et articulées, avec de grands coussinets ronds à l'extrémité… Il n'avait pas d'armes, simplement trois épines qui s'enfoncent dans le sol. Mais la tête était pire, avec d'épais anneaux de gelée blanche, des yeux liquides et un énorme bec denté au centre… Ses grands yeux jaunes regardaient dans des directions différentes. Tous les anneaux instables se tordaient, ils étaient parfois transparents et l'on pouvait voir à l'intérieur de la tête… Les trois épines bougeaient dans un mouvement saccadé et grotesque permettant de faire avancer le corps. Le bec était ouvert, et une voix en sortait, sifflante et aigüe.

Ramsey Campbell, *The Moon-Lens*

Le Gardien de la Lentille lunaire est un Avatar de Shub-Niggurath. Cette créature vit dans un souterrain large et complexe qui s'étend sous la région de Goatswood en Angleterre. Ces passages souterrains sont probablement reliés à ceux situés dans le sous-sol de l'Iowa où vit Celui qui marche derrière les Rangs, et peut-être même aux Terres oniriques.

CULTE : Le Gardien de la Lentille lunaire est vénéré par les habitants de Goatswood, en Angleterre, avec Shub-Niggurath. Le culte britannique est connu sous le nom du Culte de la Chèvre noire, et a certains liens avec le Culte américain de Celui qui marche derrière les Rangs. Il existe peut-être d'autres Lentilles lunaires et d'autres cultes, ailleurs sur la planète.

AUTRES CARACTERISTIQUES : Le Gardien fait surface seulement à la lueur de la pleine lune par un engin extraterrestre connu sous le nom de Lentille lunaire, une large lentille convexe entourée d'un dispositif de miroirs pivotants, située en hauteur, sur un pylône métallique haut d'environ 15 mètres. Quand la lune éclaire un champ ou un versant de montagne en particulier à travers la Lentille Lunaire, une grande pierre glisse et le Gardien peut ainsi répondre aux invocations de ses adorateurs.
Quand cet Avatar accepte un sacrifice, il avale l'offrande en la gardant dans

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

GOATSWOOD

J'ai déjà écrit certaines choses à propos de la Severn Valley, cet ensemble de villes du Gloucestershire où les monstruosités du Mythe se regroupent telles des vers sur un cadavre. Mais il y a une ville en particulier dans cette vallée, un village d'une horreur tellement inimaginable qu'il faut le traiter à part, il s'agit de la ville de Goatswood, selon mes sources.
Shub-Niggurath, cette déesse blasphématoire de la fertilité, fait partie des dieux les plus puissants du Mythe, si l'on peut prendre comme indication les invocations constantes qui lui sont adressées par des sorts magiques. Pourtant, malgré cela, je n'ai trouvé que des références provenant d'un culte d'adorateurs (bien que je sois sûr qu'il en existe d'autres) : celui de Goatswood. C'est un endroit de culte de la Chèvre noire depuis que les Romains ont construit la première rue de la ville.
Un Avatar de Shub-Niggurath vit sous une colline proche de Goatswood. La colline débouche sur les sentiers secrets menant à un curieux dispositif de miroirs, connu sous le nom de Lentille lunaire et placé en direction de la colline.
À l'intérieur de la colline, il existe une région ne faisant pas tout à fait partie de notre monde. Les Favoris de Shub-Niggurath et elle-même, sous son incarnation de Gardien de la Lentille lunaire, errent dans ces galeries.
Que peut-il encore exister dans ces galeries, quelle chose au pouvoir noir et fertile, quelles armes peuvent être utilisées contre la Déesse Extérieure, je ne peux rien avancer. Mais je peux vous assurer que les cavernes situées sous la colline de Goatswood représentent une des plus grandes intrusions de l'horreur du Mythe dans notre monde.
La région des Cotswolds, non loin de Goatswood, constitue aussi un endroit sombre et dangereux, et je ferais preuve de négligence si je ne mentionnais pas au moins les contes de Shan, Xiclotl, et Azathoth dont les suivants hanteraient ces bois.

sa tête transparente et gélatineuse. Ce colosse bat en retraite dans son repère sombre et souterrain, où la victime est sortie de l'Avatar, après avoir subi des changements physiques. Les personnes amenées auprès de Shub-Niggurath sont rarement revues à la surface de la Terre. Les êtres modifiés physiquement qui sortent de l'avatar sont les Gof 'nn Hupadgh Shub-Niggurath, les Favoris de Shub-Niggurath.

GARDIEN DE LA LENTILLE LUNAIRE
mère fertile de la colline

FOR	275
CON	675
TAI	475
DEX	80
INT	105
POU	350
Points de vie :	115
Impact :	+8D6
Carrure :	9
Points de magie :	70
Mouvement :	12

Armes : Bec 90%, dégâts : 1D10 ou avale; Écrasement 75%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Aucune, mais le Gardien ne perd jamais plus de 1 PV par attaque réussie, quelle que soit l'arme, 2 PV en cas d'empalement. Le feu, l'électricité ou la magie peuvent causer des dégâts normaux sur cette créature. Cet Avatar de la Chèvre noire régénère 1D10 PV chaque tour.
Sorts : Tous les sorts ayant un lien avec les Dieux Extérieurs, les forces naturelles et les éléments, et d'autres au choix du gardien.
Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu le Gardien de la Lentille lunaire.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Le Gardien de la Lentille lunaire peut attaquer avec son bec ou écraser une victime sous sa masse énorme et encombrante.

GRAND DIEU PAN
Avatar de Shub-Niggurath

Nous savons ce qui est arrivé à ceux qui ont eu la chance de rencontrer le Grand Dieu Pan, et les sages savent que tous les symboles représentent quelque chose. En effet, il existait il y a longtemps un symbole raffiné sous lequel les hommes cachaient leur savoir des forces les plus terribles et les plus secrètes qui sont au cœur de chaque chose, des forces devant lesquelles les âmes des hommes doivent dépérir, mourir, et noircir, et devant lesquelles leurs corps noircissent sous l'effet du courant électrique. On ne peut pas donner de nom à de telles forces, on ne peut pas en parler, on ne peut pas les imaginer à part sous un voile et sous un symbole, un symbole qui nous apparaît bizarre, imaginaire, ou qui semble n'être qu'une histoire sans queue ni tête. Mais vous et moi avons appris quelque chose de la terreur qui peut régner dans les endroits secrets de la vie : elle se manifeste à travers la chair humaine, qui n'a pas de forme mais qui en prend une d'elle-même.

Arthur Machen,
The Great God Pan

L'entité connue sous le nom du Grand Dieu Pan est l'aspect masculin de Shub-Niggurath. Il représente les forces sauvages et non maîtrisées de la fertilité et de la vie. Tout comme Shub-Niggurath, Pan n'est jamais décrit sous sa forme véritable. Ceux qui l'ont rencontré sont morts de frayeur ou devenus irrémédiablement fous. Cette entité prend parfois la forme solide et consistante d'un humain ou la silhouette classique du satyre. En tant qu'humain, il apparaît comme une jeune et belle personne. Sous la forme d'un satyre, il apparaît comme une silhouette au torse musclé d'un jeune homme, aux pattes et sabots d'une chèvre. Son visage est harmonieux et jeune, comme celui d'un adolescent, mais avec une barbiche de chèvre, des oreilles pointues et de petites cornes arrondies. Dans les Terres oniriques, Pan apparaît le plus souvent sous forme de satyre.

CULTE : Pan a une place importante dans la mythologie et la religion des premiers hommes en tant que dieu de la nature et de la fertilité. Ils le vénéraient en jouant de la musique et en dansant, en buvant du vin, en faisant l'amour, en semant des graines, etc.
Ceux qui gagnaient les faveurs de Pan étaient comblés par la fertilité et l'abondance, tandis que ceux qui provoquaient la colère du dieu de la nature subissaient sa fureur à travers de violentes tempêtes et des catastrophes naturelles. Personne ne vénère le Grand Dieu Pan sous sa forme réelle.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Sous sa forme réelle, l'arme la plus efficace du Grand Dieu Pan est son visage ignoble. Tous ceux qui voient le vrai visage de Pan doivent tester leur Santé Mentale. Ceux qui échouent meurent instantanément de frayeur, leur visage se crispe en un masque terrifié. Les investigateurs qui testent leur Santé Mentale perdent 1D100 points de Santé Mentale et peuvent devenir fous.
Sous sa forme de satyre, Pan est célèbre pour sa flûte de pan qui l'accompagne toujours. En jouant de cette flûte, le dieu peut placer tout être vivant sous son influence. Pour les investigateurs, cela signifie une lutte de POU. Si Pan vainc le POU d'un investigateur avec le sien, l'investigateur est charmé, se met à danser et à faire des cabrioles et se plie à toutes les volontés de Pan. Le sort est rompu uniquement lorsque ce dernier s'en va. Ceux qui résistent à Pan dans la lutte de POU gardent toutes leurs facultés et leur libre arbitre en face du Dieu Extérieur. Pan peut tenter de charmer les victimes une fois par rencontre seulement.
Dans chacune de ses formes, le Grand Dieu Pan a un contrôle total sur les éléments naturels : les animaux, les plantes, le temps, etc., et peut utiliser ses pouvoirs à des fins létales.

GRAND DIEU PAN,
père de la vie

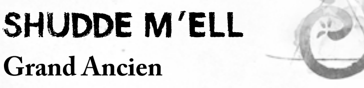
Forme	**monstrueuse**	**humaine**	**de satyre**
FOR	N/A	90	95
CON	N/A	120	145
TAI	varie	80	75
DEX	N/A	80	100
INT	105	105	105
POU	350	350	350
APP	N/A	90	N/A
Points de Vie	70	20	22
Impact	N/A	+1D6	+1D6
Carrure	N/A	2	2
Points de Magie	70	70	70
Mouvement	30	8	10
N'importe quelle arme	N/A	base+35% / selon arme	N/A
Poing	N/A	65% / 1D3+Imp.	65%/1D3+Imp.
Coup de sabot	N/A	N/A	75% 1D6+Imp.

Armure : Aucune. Sous sa forme véritable, seules les attaques qui drainent le POU peuvent blesser Pan. Sous sa forme humaine ou de satyre, Pan peut être blessé, bien que sa véritable et terrible forme soit révélée lorsqu'il atteint 0 PV.
Sorts : Tous ceux qui sont liés à la fertilité, la vie, la mort, la nature et les forces naturelles.
Perte de SAN : 1D100/mort pour avoir vu Pan sous sa véritable forme; aucune pour avoir vu Pan sous sa forme humaine; 0/1D4 pour avoir vu Pan sous sa forme de satyre.

LES ENFANTS DE PAN : Pan s'accouple parfois avec une femme humaine. Ces femmes sombrent dans la folie, mais elles portent les plus beaux de tous les enfants, mais aussi les plus obsédants. Ces enfants ont des statistiques humaines normales, à part toujours un maximum d'APP. Ils ont la possibilité de causer la folie et le suicide en vainquant le POU d'une victime avec le leur lors d'un test en opposition. Il y a quelque chose de sauvage et d'extraterrestre dans les yeux de ces individus, mais ils ont une apparence humaine normale.



SHUDDE M'ELL



Grand Ancien

Une grande chose grise longue de plus d'un kilomètre, psalmodiant et sécrétant d'étranges acides… passant à toute vitesse à travers les profondeurs de la Terre, dans une fureur épouvantable… faisant fondre les roches basaltiques comme du beurre sous un chalumeau.

Brian Lumley, *The Burrowers Beneath*

Il s'agit d'un être éminent parmi les Chthoniens et apparemment le plus grand et le plus maléfique de tous. On ne sait pas précisément s'il a engendré la race des Chthoniens, ou s'il est simplement le plus puissant d'entre eux. Selon les légendes, il fut emprisonné une fois sous G'Harne, mais il est maintenant libre d'errer sur Terre avec ses proches.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

AFRIQUE

Même sur notre planète, il existe encore des mystères : le fin fond des océans, l'Antarctique gelé, le sommet de la plus haute montagne, les plateaux de l'Orient et enfin, l'Afrique. L'Égypte nous procure les moindres indices, et comme je l'ai écrit dans le passé, il s'agit d'un fief de l'activité du Mythe. Que peut-on donc trouver au cœur des Ténèbres?

Il ne fait pas de doute que l'Afrique est infiltrée de toute part par le Mythe. Je me rappelle en particulier le cas malchanceux d'un certain Arthur Jermyn, exposant en détail comment il est possible que certains singes blancs africains soient trop humains. À l'époque Hyborienne, le royaume ensorcelé de Stygie demeurait près de ce qui est maintenant le Sahara, tandis que le royaume Yenyoga des derniers Hommes-Serpents existait en Rhodésie du Sud. Je tremble rien que d'imaginer les objets et les restes qui doivent toujours exister dans ces terres.

Il n'y a rien de comparable, cependant, aux deux infiltrations majeures du Mythe que j'ai trouvées en Afrique.

G'Harne se trouve au Soudan occidental. C'est le lieu de résidence des méchants Chthoniens, dirigés par le Grand Ancien Shudde-M'ell. Ils ont été emprisonnés là par le pouvoir du Signe des Anciens. Les Reliques de G'Harne servent à documenter cette partie du Mythe.

Il existe une vallée secrète bien moins connue qui se trouve au nord du Congo, après les Montagnes de la Lune, sur la route en direction de l'Ouganda. Elle mesure 3 km de large, est de forme circulaire et est recouverte d'une terre grise. Des rangées d'arbres montent la garde devant une structure centrale, de couleur rougeâtre, qui change constamment. Il s'agit de la Vallée du Flux Rouge. Elle existe au moins depuis l'époque de l'Atlantide et est gardée par le Zombie M'bwa.

Le Dieu du Flux rouge semble se contenter de réagir, mais j'ai des doutes sur ses motivations : il monte lentement une armée, et quand les étoiles seront alignées elle s'éveillera.

CULTE : Les Chthoniens, dont Shudde M'ell, ne sont plus vénérés par les humains aujourd'hui, bien qu'il existe des rumeurs disant que les druides les ont vénérés dans le passé, et il se peut que des tribus datant de l'Âge de Pierre continuent à le faire. Les races qui ont construit G'Harne l'ont peut-être fait pour honorer Shudde M'ell. Les Puissantes ténèbres et le Culte de Matobi sont des cultes de Shudde M'ell.

ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX : Shudde M'ell peut causer à lui seul un tremblement de terre local d'une intensité renversante. Avec d'autres Chthoniens, il peut créer de très puissants tremblements de terre régionaux, assez puissants pour faire s'effondrer des immeubles ou détruire des ponts.

Si Shudde M'ell attaque directement, un large trou s'ouvre, accompagné de bruits terribles de succion. Tout ce qui passe au-dessus du trou, qui est d'au moins 1D10+10 mètres de large, est aspiré par succion et détruit. Les Chthoniens se répandent ensuite hors du trou et attaquent les survivants.

SHUDDE M'ELL,
le fouisseur souterrain

FOR	450
CON	400
TAI	600
DEX	75
INT	100
POU	175
Points de vie :	100
Impact :	+12D6
Carrure :	13
Points de magie :	35
Mouvement :	8 / 8 (creuse)

Armes : Tentacules 100%, dégâts : 6D6 + drain de 1D6 points de CON; Écrasement 90%, dégâts : Impact, touche toutes les personnes dans un rayon de 12 mètres.
Armure : 8 points de peau. Régénère 5 PV par tour.
Sorts : Il connaît tous les sorts que le gardien juge appropriés. Il a donné beaucoup de leçons sur les Grands anciens et les races de serviteurs.
Perte de SAN : 2/1D20 Points de Santé Mentale pour avoir vu Shudde M'ell

SUMMANUS

Grand Ancien

Ses oreilles étaient épaisses et difformes, ses sourcils étaient broussailleux au-dessus de ses yeux extrêmement perçants… Il n'avait pas de bouche… Son visage était vierge, hormis ses yeux et son nez. Son gilet glissait d'un côté presque jusqu'en bas et l'on pouvait voir un long tentacule blanc et pointu, à l'extrémité rouge sang.

Brian Lumley, *What Dark God ?*

Summanus est un Grand Ancien mineur qui apparaît sous la forme d'un très grand homme mince, à la peau grisâtre et dépourvu de bouche. Un unique tentacule pousse sur l'abdomen de Summanus, qui l'utilise pour se nourrir. On peut trouver de bonnes informations au sujet de Summanus dans le tome très rare intitulé les *Rituels toscans*.

CULTE : Summanus a un très petit culte organisé parmi les humains, basé en Italie, du nom de Il Sangue Fratelli de Summanus (Les Frères de sang de Summanus). Une secte plus importante vénère Summanus dans les Terres oniriques.

TRANSE : Summanus peut faire entrer une victime dans une transe étrange, en vainquant le POU de cette personne avec le sien lors d'un test en opposition. Une victime vaincue est entièrement consciente et au fait de ce qui l'entoure, mais elle est dans l'impossibilité totale de bouger. Le Grand Ancien peut faire entrer en transe autant de personnes qu'il le désire, du moment qu'elles sont visibles et qu'elles se trouvent dans un rayon de 15 mètres. Les victimes sont libérées de la transe de Summanus seulement quand le Grand Ancien les délivre, ou s'il est chassé.

ATTAQUE : Lorsque le Grand Ancien se nourrit ou accepte un sacrifice, son tentacule tranche la chair de ses victimes, pour les vider de leur sang.

SUMMANUS,
Celui qui marche dans les ténèbres, monarque de la nuit

FOR	120
CON	315
TAI	85
DEX	80
INT	100
POU	125
Points de vie :	40
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	25
Mouvement :	9

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 1D3 au premier tour, drain de 1D4x5 points de FOR lors des tours suivants ; Griffes 100%, dégâts : 1D6+ Impact.
Armure : Summanus subit des dégâts minimaux quelle que soit l'arme, et il est capable de régénérer 1 PV par point de magie dépensé.
Sorts : Summanus connaît la plupart des sorts pour Invoquer, Contrôler et Contacter, et tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Summanus.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

SUMMANUS ET NOS DIEUX

Qui vénérons-nous? Existe-t-il une véritable inspiration divine dans l'univers? Nous ne sommes que quelques chercheurs ouverts d'esprit à reconnaître que notre monde est peuplé par les Dieux Très Anciens, les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs et la réponse est un labyrinthe de contradictions.
Les ouvrages sur le Mythe révèlent que les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs ont longtemps été dissimulés derrière les masques de divinités des humains. Yig est lié à Quetzalcoatl, Kulkulcan et Hastur étaient peut-être le dieu Set.
Même les Dieux Très Anciens ne semblent pas avoir échappé à cette pratique, tel que cela est amplement prouvé par les mythes de Bast et de Nodens, faisant respectivement partie des mythes égyptiens et celtes.
Une question se pose donc : est-ce qu'un seul de nos dieux existe réellement, ou sont-ils tous les reflets de ces forces du mal qui dirigent l'univers physique?
Mon état de folie d'aujourd'hui fut causé par un dieu mineur du nom de Summanus. Comme tant d'autres, je pensais qu'il s'agissait d'un mythe, mais maintenant je sais qu'il est terriblement réel. Summanus est connu comme étant un dieu romain mineur, une sorte de Jupiter nocturne. Il contrôle le ciel nocturne et la foudre. Summanus a un temple proche du Circus Maximus. Il fut érigé à l'occasion d'une guerre, au IIIème siècle avant J-C. Maintenant que je connais la vérité sur Summanus, je frissonne à l'idée de découvrir les secrets qui ont pu être ensevelis dans ce temple historique.
Ce temple fut inauguré un 20 juin, et cette date est devenue le jour de la fête de Summanus. Ce jour-là, ses adorateurs mangent des gâteaux en forme de roue, mais je ne peux m'avancer sur les ingrédients qui les composent.
L'horrible vérité est que Summanus existe vraiment et est un Grand Ancien. J'ai trouvé des informations le concernant dans les Rituels toscans, et j'ai ainsi découvert qu'un autre dieu de la Terre en est l'un d'Eux. Je crains que nous n'ayons aucun dieu à nous.



T

TAMASH

Supérieur

Tamash est un maître de l'illusion et est capable de créer avec précision des apparitions et des hallucinations.

Sandy Petersen,
Field Guide to Creatures of the Dreamlands

Les statues de Tamash le montrent avec une peau argentée, des cheveux et une barbe noirs comme du charbon. Il est petit, mais possède une bonne musculature. Il porte une robe dorée, une couronne de lauriers dorés et tient un bâton en lapis-lazuli.

CULTE : Comme dans le cas de Zo Kalar et de Lobon, le culte de Tamash s'est affaibli lors de la destruction de Sarnath. Toutefois, comme il est le saint patron des magiciens, il aura toujours des adorateurs.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Tamash est le maître de l'illusion. Il est capable de créer et de maintenir une ou plusieurs illusions avec lesquelles il peut remplir un volume total maximal de quatre kilomètres cube. Ces illusions se dissipent au toucher. Il peut créer des illusions qui engendrent une perte de Santé Mentale (comme une image d'Azathoth), mais la victime ne perd que le minimum de Santé Mentale.

TAMASH,
Dieu des Illusions

FOR	175
CON	200
TAI	50
DEX	105
INT	85
POU	200
APP	100
Points de vie :	25
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	40
Mouvement :	10

Armes : Bâton 85%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : À volonté, Tamash peut invoquer la sainteté divine, qui lui donne 10 points d'armure.
Sorts : Il possède des pouvoirs d'illusionniste et il connaît tous les sorts pour Contacter les autres Supérieurs ainsi que Nyarlathotep. Il connaît tous les sorts qui sont propres aux Terres oniriques de la Terre, à l'exception des sorts pour Invoquer, Contrôler, Contacter et Appeler.
Perte de SAN : Aucune pour avoir vu Tamash.

TÉNÈBRES DES ÉTOILES

Dieu Extérieur

Les Ténèbres des Étoiles sont une masse immobile de ténèbres intelligente arrachées au tissu primaire du cosmos, au centre de l'univers. Elles ne se distinguent des ténèbres que par leur vague scintillement d'un noir d'huile. Bien qu'intelligente, la créature ne parle aucune langue connue et ignore toute tentative de communication.

Gary Sumpter, *The King of Chicago*

CULTE : Les Ténèbres des Étoiles ont un petit culte d'adorateurs. Les serviteurs humains des Ténèbres des Étoiles pratiquent la scarification. Ils portent tous les cicatrices de terribles blessures qu'ils se sont infligées. Les victimes sont toujours mutilées avant d'être sacrifiées.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Les Ténèbres des Étoiles ne supportent pas la lumière. Le soleil direct la réduira en poussière. L'exposition à la lumière diurne lui inflige 1D10+2 points de dégâts par tour. Les lumières brillantes faites par l'homme (phares de voiture, par exemple) lui infligent 1D4 points de dégâts. Même la plus faible source de lumière lui infligera 1D2 points de dégâts. Si quelqu'un amène la lumière dans la tanière des Ténèbres des Étoiles, celles-ci emploieront le Vortex (voir ci-dessous) pour éliminer la lumière et ceux qui l'ont apportée.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Les Ténèbres des Étoiles ont les trois attaques uniques suivantes.

RÉDUIRE EN ESCLAVAGE : La cible devient obsédée par l'entité. Faites un test en opposition de POU. Chaque jour passé sous le contrôle des Ténèbres des Étoiles fait perdre à la victime 1D6 points de Santé Mentale. Une fois que la Santé Mentale est réduite à 0, la victime devient l'esclave de l'entité, et est dénuée de toute volonté propre. Il en coûte à l'entité 1 point de magie par jour pour garder le contrôle d'une victime. Si le contrôle est rompu, une nouvelle tentative pour reprendre le contrôle peut être faite le jour suivant.

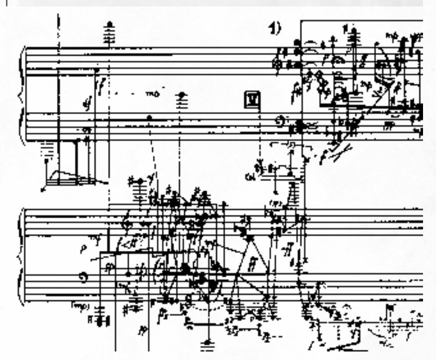
ÉMISSIONS PSYCHIQUES : La cible rêve de l'entité. Les humains ayant des antécédents d'instabilité mentale sont les plus fragiles et – en conséquence – sont plus souvent pris pour cibles. La cible doit être endormie et se trouver à moins de 30 km des Ténèbres des Étoiles. La perte de Santé Mentale liée aux rêves est de 0/1D3.

VORTEX : L'air autour des Ténèbres des Étoiles se forme subitement en un vortex de vents violents qui s'enveloppe en spirale autour de l'entité. Il faut 20 points de magie pour affecter une zone de 10 mètres de diamètre. Tout ce qui se trouve dans ce cercle perd 1D20 PV.

LES TÉNÈBRES DES ÉTOILES,
Dieu Extérieur Inférieur

FOR	N/A
CON	200
TAI	300
DEX	N/A
INT	95
POU	175
Points de vie :	50
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	N/A

Armes : Spécial (voir ci-dessus).
Armure : Aucune, mais les Ténèbres des Étoiles sont immunisées contre toute arme non enchantée. La magie les affecte normalement. Elles régénèrent 3 PV par tour. La chaleur, le froid, l'acide et l'électricité n'ont aucun effet, mais une lumière violente peut l'endommager ou les faire mourir (voir ci-dessus).
Sorts : Aucun.
Perte de Santé mentale : 2/1D10+4 points de Santé Mentale pour avoir vu les Ténèbres des Étoiles.



Détail de la partition de E. Zahn, exposition permanente (Brooklyn Academy of Music, NY)

TRU'NEMBRA

Dieu Extérieur

Je crus ensuite avoir entendu une note plus stridente et plus juste qui ne provenait pas de la viole : une note calme, délibérée, déterminée qui, depuis l'ouest lointain, se moquait de moi… Un espace inimaginable animé par le mouvement et la musique qui ne ressemble en rien à ce qu'on peut trouver sur Terre.

H.P. Lovecraft, *The Music of Erich Zann*

Tru'nembra, un son vivant, se manifeste sous la forme d'une musique désincarnée, outrancière et obsédante. Se couvrir ou se boucher les oreilles n'a aucun effet contre Tru'nembra ou ses attaques, ni contre la perte de Santé Mentale associée à ce Dieu Extérieur. Même les personnages sourds n'y sont pas immunisés.

CULTE : Quelques fous solitaires vouent un culte à Tru'nembra. Les adorateurs du Dieu Extérieur sont généralement des génies musicaux dérangés qui ont attiré ou suscité l'attention d'une entité étrangère en raison de leur talent remarquable.
Aussitôt qu'un prodige attire l'attention de Tru'nembra, ce Dieu Extérieur lui rend visite et lui chante dans la tête. Le

protégé du Dieu Extérieur obtient des connaissances et des habiletés musicales additionnelles, mais est victime d'une perte de Santé Mentale à chaque visite de Tru'nembra. Il devient souvent obsédé par l'Ange de la Musique et les chansons qu'il lui chante. Ultimement, le musicien est emmené à la cour d'Azathoth où il jouera éternellement pour le Démon Sultan et ses courtisans. Parfois, Tru'nembra emmène une victime entière à la cour du chaos, mais souvent il se contente d'emmener l'âme de la victime. Son corps inanimé est laissé pour compte et continue de jouer de la musique malgré sa mort (en être témoin nécessite un test de Santé Mentale et entraîne une perte de 1/1D8 points de Santé Mentale).

TRU'NEMBRA,
l'ange de la musique

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	N/A
DEX	N/A
INT	70
POU	300
Points de vie :	60
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	vitesse du son

Armes : Musique automatique, dégâts : 1D10 par tour sur ce qui se trouve à moins de 100 mètres; Explosion sonore 75%, dégâts : 1D100.
Armure : Aucune. Toutefois, comme il s'agit d'un son vivant, Tru'nembra peut seulement être blessé par des sorts qui ont un effet sur l'INT ou le POU, ou par des engins qui ont un effet sur les ondes sonores.
Sorts :Aucun.
Perte de SAN : 1/2D10 points de Santé Mentale pour avoir entendu ou vu Tru'nembra.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Le Dieu Extérieur attaque avec une sorte d'onde sonore assez puissante pour causer des dommages corporels à tout ce qui ce trouve dans un rayon de 100 mètres au rythme de 1D10 points de dégâts par tour. Cette attaque peut, par exemple, fracasser les vitres, causer la rupture de vaisseaux sanguins, etc. Une exposition prolongée est fatale. Tru'nembra est aussi capable d'émettre une explosion sonore qui inflige 1D100 points de dégâts à une cible unique. Les effets d'une telle attaque peuvent être très dévastateurs : elle peut tordre l'acier et briser les os. Il est impossible d'Esquiver les attaques de Tru'nembra.
Tru'nembra se déplace à la vitesse du son. Comme il n'a pas de forme physique, ce Dieu Extérieur est immunisé contre les attaques corporelles. Certains sorts qui ont un effet sur l'INT et le POU peuvent endommager cette entité et les appareils qui ont un effet sur les ondes sonores peuvent le blesser ou le chasser. Un musicien ou une musicienne peut temporairement parer Tru'nembra avec sa musique si il ou elle joue les bons accords.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

TSATHOGGUA

L'histoire de Tsathoggua et de ses Larves est des plus intéressantes, et elle souligne le fait que nous ne sommes qu'une des espèces de l'univers. Même les Grands Anciens ne sont pas nécessairement des entités uniques : il semblerait plutôt qu'ils soient des membres d'espèces beaucoup plus évoluées que la nôtre. C'est un fait qui est prouvé par Tsathoggua.
Si on en croit le Parchemin de Pnom, la lignée de Tsathoggua remonte jusqu'au premier Dieu Extérieur, Azathoth. Par fission, Azathoth engendra Cxaxukluth. Ensuite, Cxaxukluth engendra de lui-même Ghizguth, qui engendra ensuite Tsathoggua avec Zstulshemgni.
Tsathoggua habita pendant un certain temps sur Saturne, ou plutôt sur Cykranosh, comme on l'appelait du temps des Hyperboréens. J'ai déjà écrit sur le peu de choses que nous savons au sujet de notre système solaire en citant l'exemple d'Uranus. Il semblerait que nous ne connaissions pas non plus tous les secrets de Saturne. Dans le Livre d'Eibon, on parle de lacs mercuriels, de ciels verdâtres et de plantes noires. Ces affirmations diffèrent grandement de ce que disent les scientifiques de Saturne, qui ne croient même pas qu'on y trouve une surface solide. Fait notable : les membres de la famille de Tsathoggua y habitent peut-être toujours. Parmi eux, on retrouve son oncle, Hzioulquoigmnzhah.
Après son départ de Saturne, Tsathoggua s'est rendu au N'Kai et, plus tard, en Hyperborée pour ensuite retourner au N'Kai, après le début de la période glaciaire.
Il semblerait que Tsathoggua ait plusieurs descendants et plusieurs disciples. Le plus connu est sans doute Ossadagowah, que Tsathoggua engendra avec Shathak.
Là ne s'arrête pas la lignée de Tsathoggua : il y a aussi ses Larves amorphes, qui habitent dans les ténèbres de N'Kai, et ses soi-disant "Descendants"», des monstres éléphantins. Nul ne sait s'il s'agit de véritables enfants ou de simples serviteurs, mais le fait le plus important au sujet de Tsathoggua est qu'il représente une espèce entière hostile à l'humanité.

TSATHOGGUA

Grand Ancien

Il cerna, dans un sombre recoin, la grosseur indéfinie d'une masse accroupie. La masse bougea un peu lorsqu'il approcha, et elle présenta avec paresse sa grosse tête en forme de crapaud. Puis, la chose ouvrit les yeux très lentement, comme à moitié réveillée après un sommeil paisible. Ses yeux, au milieu de la figure noire dépourvue de sourcils, n'étaient que deux fentes d'où coulaient des sécrétions phosphoriques.
Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Tsathoggua habite dans le golfe noir de N'Kai, le premier endroit où il s'est trouvé à son arrivée de Saturne. Il est un des êtres peu malveillants du Mythe de Cthulhu, mais il n'en demeure pas moins terrible. On représente habituellement Tsathoggua avec un corps gras et poilu et une tête de crapaud ornée d'oreilles de chauve-souris et de fourrure. Sa bouche est large et ses yeux sont toujours à moitié fermés, comme s'il était endormi. On dit également qu'il peut changer de forme comme il le veut.

TSATHOGGUA,
dormeur de N'Kai

FOR	250
CON	600
TAI	150
DEX	135
INT	150
POU	175
Points de vie :	75
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	35
Mouvement :	24

Armes : Tentacules 100%, dégâts : Corps-à-corps; Drain de caractéristiques 100%, dégâts : 5 points de chaque caractéristique par tour.
Armure : Régénération de 30 PV par tour pour les blessures et les piqûres. Toutefois, le feu, l'électricité et les autres forces semblables ont des effets normaux sur le dieu monstrueux.
Sorts : Il peut Invoquer ses Larves Amorphes et ses disciples à volonté. Il possède également d'autres pouvoirs magiques propres aux Grands Anciens. On rapporte qu'il aurait enseigné Création de Portail et des sorts Invoquer/Contrôler variés à des humains.
Perte de SAN : 0/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Tsathoggua.



CULTE : En des temps anciens, Tsathoggua était adoré par le Peuple Serpent et les sous-hommes poilus Voormis et, plus tard, par des sorciers et des magiciens. Il a déjà enseigné les portails magiques et certains sorts à ses fidèles. Il est servi par une race d'entités connue sous le nom, faute d'un meilleur nom, de Larves amorphes, et par ses grands « enfants », les descendants de Tsathoggua. Ils habitent dans le N'Kai et dans ses temples.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Si l'on rencontre Tsathoggua, il y a 50% de chance pour qu'il soit affamé, et le gardien peut demander à l'investigateur qui entre en premier de faire un test de Pouvoir. Si Tsathoggua n'est pas affamé, il ignore les investigateurs et fait semblant de dormir.
Quiconque suscite la colère de Tsathoggua ou, d'une manière ou d'une autre, l'offusque, pourrait plus tard être traqué et attaqué par ses terribles descendants ou par une ou plusieurs Larves amorphes.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Lorsqu'il est affamé, Tsathoggua attrape un investigateur et le tire jusqu'à lui : au cours de chacun des tours suivants, le personnage perd un point de chaque caractéristique jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou que Tsathoggua soit chassé. La victime est alors en pleine agonie, souffre de brûlures chimiques, a du vitriol dans les veines et des piqûres sur tout le corps, etc. Dans une telle éventualité, un mois complet de soins hospitaliers est requis pour rétablir un point de chaque caractéristique.

TULZSCHA

Dieu Extérieur

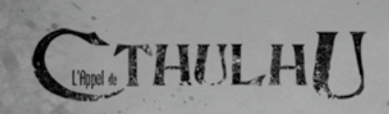
Une colonne infecte d'immondes flammes verdâtres qui jaillit des profondeurs inconcevables comme la lave jaillit d'un volcan. Les flammes ne projettent pas d'ombres comme le ferait une flamme normale et recouvrent la roche nitreuse d'un vilain vert-de-gris venimeux. Cette combustion ne produit aucune chaleur, mais seulement la moiteur de la mort et de la corruption.

H.P. Lovecraft, *The Festival*

À la cour d'Azathoth, cette ardente boule de flammes vertes danse avec ses frères Dieux Extérieurs pour le Sultan Démon. Dans notre monde, elle prend une forme gazeuse et pénètre dans la planète jusqu'à son centre. Elle entre ensuite en éruption sous forme de pilier de flammes. Elle ne peut bouger de là où elle émerge.

CULTE : Quelques petits groupes d'adorateurs vouent un culte à cette entité obscure. La plupart du temps, ces groupes le font dans des temples souterrains, particulièrement au moment des équinoxes, des solstices et d'autres réunions d'importance. La mort, la corruption et la pourriture sont les raisons de vivre de Tulzscha.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Tulzscha attaque avec une goutte de flammes vertes qui est efficace à une distance de 15 mètres et moins (une attaque par tour). Une esquive peut être tentée. Lorsqu'une attaque touche la cible, cette cible vieillit de 2D10 années. La cible doit faire des tests de CON et de POU, et les pertes (en cas d'échec) se traduisent respectivement par 5/1D6x5 points de CON et 5/1D6x5 points de POU. Un second test de Pouvoir est également requis. S'il n'est pas réussi, lancez 1D6 : 1-2 = perte de 5 points de FOR ; 3-4 = perte de 5 points de DEX ; 5-6 = perte de 5 points d'APP.



Tsathoggua



TULZSCHA,
la flamme verte

FOR	300
CON	180
TAI	390
DEX	60
INT	75
POU	75
Points de vie :	57
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	15
Mouvement :	0 à la surface

Armes : Goutte de flammes 80%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune. Cependant, cette créature est immunisée contre les armes d'empalement, la chaleur, le froid, l'acide et l'électricité. Les explosifs et autres attaques physiques font des dégâts minimaux. La magie à un effet normal sur elle, mais le seul moyen de chasser Tulzscha est de lui faire perdre tous ses PV.
Sorts : Ceux qui se trouvent dans les règles de Cthulhu, au choix du gardien.
Perte de SAN : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Tulzscha.

U

UBB

Entité Unique
(Serviteur Supérieur de Yugg)

Père des Vers… l'immortel et putrescent Ubb est le chef et l'ancêtre des redoutables Yuggyas (Ceux qui creusent dans les profondeurs) les dégoûtants serviteurs préhistoriques de [Ythogtha], qui se tortillent et ondulent dans la vase à Ses pieds.
Lin Carter, *Out of the Ages*

Ubb, comme ses homologues Yuggs, est une imposante entité qui ressemble aux Chthoniens, de couleur gris pâle et qui a la forme d'une limace. Il possède une large bouche-ventouse bordée de tentacules et remplie de dents en forme de corne.
Ubb habite dans l'immensité froide de l'Océan Pacifique avec les membres de sa race. On dit que les Yuggs protègent leur dieu, le Grand Ancien Zoth-Ommog, dont la tombe, selon la légende, reposerait au fond d'un abysse au large de l'île de Ponape.

CULTE : Même si Ubb n'est pas officiellement une divinité, les Yuggs et certains humains dérangés en quête de son pouvoir lui vouent un culte. Ubb pourrait un jour devenir un Grand Ancien.

ATTAQUES : Le Père des Vers mord et reste accroché à sa victime, puis en suce le sang au rythme de 2D10x5 points de FOR par tour. Ubb reste accroché et draine les fluides corporels de sa victime jusqu'à ce qu'elle meure ou jusqu'à ce qu'il soit chassé. Les victimes qui survivent à une attaque d'Ubb se régénèrent à un rythme d'un point de FOR par jour de repos au lit. Ubb est également capable d'écraser ses victimes sous son corps en redressant le devant de son corps et en s'écrasant sur elles. Cette attaque écrase tout dans un diamètre de 8 mètres. Cette attaque permet à cette entité de détruire des piliers et de submerger de petites embarcations.

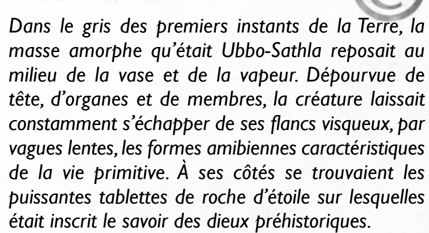
UBB,
Père des Vers

FOR	255
CON	165
TAI	145
DEX	50
INT	95
POU	125
Points de vie :	41
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	25
Mouvement :	2 / 8 (nage)

Armes : Morsure 75%, 2D6 dégâts + drain de 2D10x5 points de FOR; Attaque écrasante 65%, dégâts : Impact.
Armure : 8 points de peau caoutchouteuse.
Sorts : Contacter les Yuggs, Contacter Zoth-Ommog, Invoquer/Contrôler les Yuggs, et tous les autres sorts que le gardien lui octroie.
Perte de SAN : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Ubb.

UBBO-SATHLA

Dieu Extérieur



Dans le gris des premiers instants de la Terre, la masse amorphe qu'était Ubbo-Sathla reposait au milieu de la vase et de la vapeur. Dépourvue de tête, d'organes et de membres, la créature laissait constamment s'échapper de ses flancs visqueux, par vagues lentes, les formes amibiennes caractéristiques de la vie primitive. À ses côtés se trouvaient les puissantes tablettes de roche d'étoile sur lesquelles était inscrit le savoir des dieux préhistoriques.
Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

Ce dieu habite une caverne froide et humide d'où il ne sort que lorsqu'il est appelé ou dérangé. Il est possible de trouver cette grotte en passant par les profondes fissures des glaces de l'Antarctique ou par les entrées secrètes du désert glacé des Terres oniriques. D'autres chemins existent peut-être.

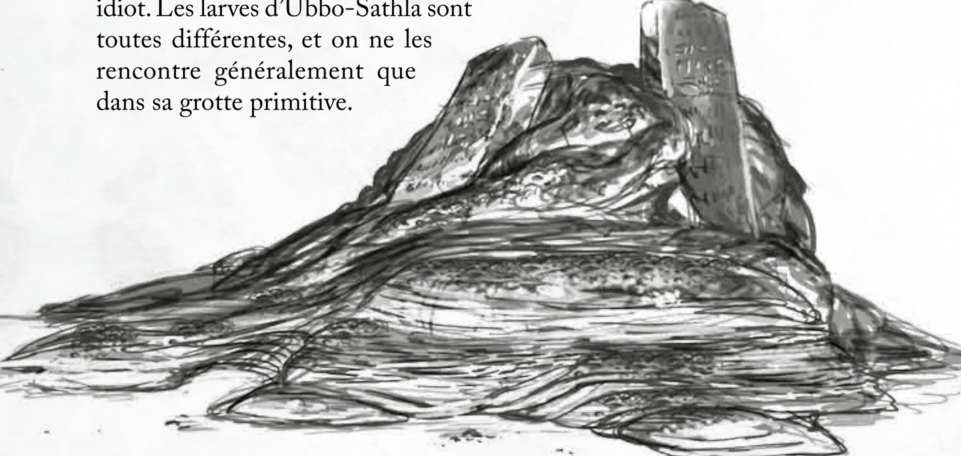
CULTE : Aucun humain ne voue de culte à Ubbo-Sathla, mais les Mi-Gos et d'autres races extraterrestres lui en vouent peut-être un. Le *Livre d'Eibon* et le *Necronomicon* font mention de ce dieu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : La Source Éternelle pourrait être à l'origine des prototypes de la vie terrestre. On en dit autant des Choses Très Anciennes. C'est à partir des tissus d'Ubbo-Sathla que les Choses Très Anciennes ont créé les terribles Shoggoths. À l'intérieur de la grotte d'Ubbo-Sathla, on trouve plusieurs tablettes de roche d'étoile gravées qui sont censées contenir le savoir ancestral et les secrets des Dieux Très Anciens. Ces tablettes, appelées Clés Très Anciennes, représentent toujours une énigme. Même les plus puissants sorciers en quête de ces tablettes n'ont jamais été revus.

Certaines sources du Mythe prétendent qu'Ubbo-Sathla serait le « jumeau » d'Azathoth, le Sultan Démon, et qu'ils seraient les premiers Anciens. D'abord créés par les Dieux Très Anciens pour leur servir d'esclaves, Azathoth et Ubbo-Sathla se seraient retournés contre leurs maîtres, auraient volé les documents de leur savoir ancestral (les Clés Très Anciennes), auraient engendré les Grands Anciens et auraient entrepris une grande guerre cosmique. Azathoth se serait ensuite sauvé vers le centre de la création, alors qu'Ubbo-Sathla se serait caché dans les entrailles de la Terre. À l'aide de la puissante magie contenue dans les Clés Très Anciennes, Ubbo-Sathla aurait fait disparaître la Terre de son univers originel et l'aurait fait apparaître dans le nôtre. Toutefois, les Dieux Très Anciens l'auraient emporté sur les Anciens et, comme punition, auraient dépourvu Ubbo-Sathla et Azathoth de leur intelligence, ce qui les aurait rendus bêtes. Ce récit est sans doute plus romancé et allégorique que véridique.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Un observateur pourrait voir la formation de centaines de tentacules qui, après avoir frappé l'air et saisi des proies, sont réabsorbés par la masse corporelle de la créature à tout moment. Rester plusieurs minutes en présence du Dieu assure qu'un ou plusieurs investigateurs seront attaqués. Chaque tentacule a une portée de 100 mètres. Tout ce que touche Ubbo-Sathla meurt.

ENGEANCE D'UBBO-SATHLA : Ce dieu produit 1D10 petits par tour. Il en mange une certaine quantité, mais certains réussissent à s'échapper. Les survivants remplissent chaque caprice et chaque envie de leur maître primitif et idiot. Les larves d'Ubbo-Sathla sont toutes différentes, et on ne les rencontre généralement que dans sa grotte primitive.



UBBO SATHLA,
la Source Éternelle

FOR	N/A
CON	1500
TAI	1500
DEX	N/A
INT	0
POU	500
Points de vie :	300
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	0

Armes : Tentacule 100%, dégâts : Agrippe et dévore.
Armure : Ubbo-Sathla régénère 25 PV par tour. Il est immunisé contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, les sorts et les armes enchantées lui infligent des dommages normaux. Un Signe des Anciens lui fait perdre 3D6 PV avant d'être détruit. Lorsqu'il perd tous ses PV, il retourne à sa caverne ou se cache dans une fissure pour s'y régénérer complètement.
Sorts : Aucun, mais Ubbo-Sathla, à distance raisonnable, contrôle son engeance.
Compétence : Engendrer des larves 100%.
Perte de SAN : 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Ubbo-Sathla.

UT'ULLS-HR'EHR

Grand Ancien

Un torse blindé de couleur grise en forme d'œuf recouvert d'écailles osseuses. Une tête en forme de croissant, ornée d'une barbe de cornes recourbées noires et criblées de trous. Du bout de ces cornes s'échappe une substance foncée. On ne distingue ni yeux, ni bouche. Au milieu de sa figure, on peut voir deux appendices membraneux couverts de veines vertes, un au dessus de l'autre. Un autre appendice, celui-là très épineux, pointe derrière sa tête. Sous le torse, on aperçoit un thorax noir dont le dessous est couvert de mamelons rougeâtres, et des centaines de ce qui ressemble à des nageoires de poisson en bordent les côtés.

Joseph Pulver, *Nightmare's Disciple*

CULTE : Une petite secte entièrement composée de femmes, connue sous le nom de Filles de l'Isolation, voue un culte à Ut'ulls-Hr'ehr en pratiquant torture et rites sexuels.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Le lait que produit Ut'ulls-Hr'ehr, comme celui que produit Shub Niggurath, a des propriétés à la fois étonnantes et horribles. Téter les mamelons de ce Grand Ancien peut rendre fou et provoquer des mutations. S'il est menacé, ce Grand Ancien peut se rouler sur lui-même comme un tatou, ce qui, combiné à son armure osseuse, lui procure une protection quasi-impénétrable.
Il existe peut-être un lien entre Ut'ulls Hr'ehr et Glaaki.

UT'ULLS HR'EHR,
la grande mère cornue

FOR	260
CON	335
TAI	365
DEX	55
INT	90
POU	105
Points de vie :	70
Impact :	+7D6
Carrure :	8
Points de magie :	21
Mouvement :	4 (course) 6 (nage)

Armes : Charge avec ses cornes faciales 90%, dégâts : 3D6 + infection (voir ci-dessus); Épine sur la tête 75%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune sur le ventre. 50 points de carapace au niveau de la tête et du dos, et lorsqu'elle se roule sur elle même.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Ut'ulls Hr'ehr.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Les seules véritables armes que possède Ut'ulls Hr'ehr sont ses cornes. Ut'ulls Hr'ehr peut soit charger sa cible avec ses cornes faciales, soit essayer de la transpercer avec l'épine qu'elle a derrière la tête. Elle ne peut tenter qu'une seule de ses deux attaques par tour.
Les victimes atteintes par les cornes faciales de Ut'ulls-Hr'ehr risquent d'être infectées par le pus noir qui en coule constamment. Les victimes doivent réussir un test extrême de CON. Si elles sont vaincues, les victimes sont infectées par une maladie horrible qui commence immédiatement à faire pourrir leur chairs et à les dévorer. Les victimes subissent 1D6 points de dégâts chaque tour en raison de cette douloureuse infection. Voir la chair en décomposition d'un ami fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale. Sur Terre, il n'existe aucun remède connu à l'infection de Ut'ulls Hr'ehr.

V

VIBUR

Grand Ancien

Il mesure près de quatre mètres et pèse environ trois tonnes. Vibur reste accroupi et ne bouge que rarement, certains récits mentionnent des intervalles d'environ un siècle. Il est toujours décrit comme un « rat géant ». On rapporte surtout l'intensité rouge de ses neuf yeux et sa préférence pour les endroits sombres. Il n'a ni bras, ni jambes pour se déplacer, mais peut se téléporter d'un endroit à l'autre comme bon lui semble. Une couverture noire et emmêlée, qui ressemble plus à de l'holofil (un produit synthétique) qu'à de la fourrure, recouvre la plus grande partie de son corps bossu en forme de poire qui, à l'occasion, est parcouru par un petit tentacule.

Kevin W. Jacklin, *The Menace from Sumatra*

Ce Grand Ancien rejette comme des excréments de brillantes pierres bleues. Ces pierres sont faites d'étranges cristaux triangulaires ou hexagonaux de la largeur d'un doigt et rassemblés d'une manière caractéristique en groupes faisant jusqu'à huit centimètres de diamètre. Ces pierres bleues et pures sont très radioactives et causent des brûlures au troisième degré en cas de contact prolongé avec la peau. Vibur est une entité d'une autre dimension, malgré le fait qu'il soit sur Terre depuis 6 000 ans pour accumuler la force nécessaire à la prochaine étape de son inimaginable voyage.

CULTE : Dans des endroits éloignés du monde, une poignée d'humains voue un culte à Vibur, mais on ne sait pas avec certitude si le Grand Ancien a besoin d'eux ou de leurs services, ou s'il a même connaissance de ses adorateurs. Le Clan cannibale de Sumatra est dédié au culte de Vibur.

CHAMPIGNONS BLEUS : Un fongiforme extraterrestre bleu pousse dans la « fourrure » de Vibur. Ce champignon est dangereux pour les humains, mais n'est pas uniformément virulent. Chaque fois qu'un investigateur est exposé à ces champignons, il doit réussir un test de Constitution. Ceux qui ne réussissent pas commencent à ressentir les effets du champignon au bout de 1D10 jours. Un seul test de Constitution est nécessaire par jour, peu importe le nombre de fois où l'investigateur a été exposé au champignon extraterrestre. Le gardien peut demander un test majeur voire appliquer un dé malus dans le cas d'une exposition prolongée. Le champignon peut également se répandre par les spores expulsées par la toux et la respiration d'une victime infectée. Il entre dans le corps jusqu'aux poumons, et rejoint ensuite le flux sanguin. Il se concentre dans le cerveau, plus particulièrement dans les nerfs des yeux et dans le cortex cérébral.

Les symptômes de cette infection fongique commencent par une baisse des sensations physiques qui s'accompagne rapidement d'occasionnelles attaques de douleur aiguë à différents endroits du corps. Ces attaques durent environ une minute, et deviennent plus longues à mesure que l'infection progresse. À mesure que les capacités sensorielles de Vibur fusionnent à celles de la victime, ses sensations physiques s'affaiblissent, et la victime est confrontée à des visions terribles, des odeurs inhabituelles et des couleurs que l'humain ne voit pas en temps normal. À ce stade, la dépression profonde, la folie clinique et des cauchemars pénétrants sont des symptômes communs.

À mesure que l'infection prend le contrôle, la victime commence à perdre le contrôle de ses muscles et à perdre toute sensation physique. Une inflammation et un durcissement des globes oculaires précèdent l'imminente perte des yeux, qui sont dévorés et remplacés par un liquide bleu qui coule périodiquement des orbites moribondes. Finalement, la victime se transforme en Zombie et Vibur en prend le plein contrôle. La conscience et la mémoire de la victime existent toujours, mais sont irrévocablement prises au piège et impuissantes.

Environ un tiers des humains contaminés meurent en moins de deux semaines. Ils meurent aveugles, le lobe frontal mordillé, les fonctions autonomes complètement perturbées. Le sort de la plupart des victimes est toutefois bien pire. Après des jours, des semaines et même des mois, le champignon bleu prive progressivement la victime de ses cinq sens pour finalement en enfermer la conscience dans une douleur élancée incessante, même si le contrôle du corps passe, par télépathie, au Grand Ancien situé à des dizaines ou des centaines de kilomètres de là. À ce moment, Vibur prend le plein contrôle de ce qui est désormais un organe ou une extension de son propre corps et la victime est pratiquement morte. Les victimes contrôlées de cette façon continuent de manger et de digérer normalement et peuvent vivre 1D6+1 mois avant une mort définitive et miséricordieuse.

Il revient au gardien de décider si un remède existe contre les effets du champignon bleu de Vibur. S'il en existe un, les ingrédients nécessaires devraient être difficiles à trouver et les étranges pierres bleues lumineuses de Vibur devraient en faire partie. L'ingestion des selles cristallines radioactives du Grand Ancien fait perdre 2D10+2 PV et, au cours de la semaine qui suit, occasionne la perte permanente de 2 PV supplémentaire. Même si cette substance extraterrestre est peut-être un remède à l'infection fongique de Vibur, elle peut également causer une perte de cheveux, des cancers, des hémorragies et d'autres effets néfastes liés à l'exposition à la radioactivité.

VIBUR,
la chose de l'au-delà

FOR	210
CON	520
TAI	290
DEX	70
INT	250
POU	140
Points de vie :	81
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	28
Mouvement :	instantané

Armes : Écraser 100%, dégâts : Impact.
Armures : 10 points de fourrure. Lorsqu'il perd tous ses PV, Vibur tombe dans un sommeil récupérateur pendant 2D10 tours et se réveille complètement régénéré.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Vibur.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Vibur peut attaquer par téléportation en écrasant ses victimes. Pour ce faire, il n'a qu'à penser à sa cible pour se matérialiser au-dessus d'elle. Les victimes écrasées sous le corps massif de Vibur souffrent de 5D6 points de dégâts par tour jusqu'à leur mort.

Même si son acuité mentale est éblouissante, le métabolisme et la perception de Vibur n'ont rien à voir avec notre univers : parfois, Vibur semble être en synchronie avec notre univers; d'autres fois, des siècles de notre temps passent alors qu'il ne se débarrasse que d'un nœud dans son pelage à l'aide de son tentacule.

Sans doute parce qu'il ne fait pas entièrement partie de notre univers, les attaques physiques ou magiques des humains ne lui font pratiquement rien. Une attaque physique extrêmement puissante (comme, par exemple, lui lancer un engin nucléaire ou le jeter contre la surface du Soleil) pourrait, en théorie, forcer cette entité à se téléporter vers un autre endroit. Vibur ondulerait un peu en se déplaçant de quelques centimètres, d'un kilomètre ou d'une année lumière pour éviter l'attaque. Sinon, lorsqu'il perd tous ses PV, le Grand Ancien ferme les yeux et demeure complètement immobile et silencieux, comme s'il était mort ou endormi. Après 2D10 tours, il se réveille, entièrement régénéré.

VORVADOSS

Dieu Très Ancien

Soudainement, tout droit sortie de l'obscurité, une figure apparut devant nous. Je l'aperçus à travers un nuage de brume argentée qui restait autour d'elle comme un voile. Elle était totalement inhumaine, car les traits visibles étaient arrangés d'une manière complètement différente d'un humain… À travers cette brume argentée, je distinguai des creux étranges, d'autres parties recourbées et aplaties. Seuls les yeux étaient bien définis. Ils étaient noirs comme le vide entre les étoiles, froids de leur savoir surnaturel. De petites flammes dansaient et vacillaient dans ses yeux, et d'autres flammes s'agitaient au dessus de cette figure inhumaine.

Henry Kuttner, *The Invaders*

CULTE : Vorvadoss, un des quelques Dieux Très Anciens connus, est vénéré dans des mondes éloignés, mais est presque inconnu sur Terre.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Vorvadoss vient en aide à ses disciples ou à quiconque en fait la demande, mais le Dieu Très Ancien n'attaquera jamais une autre divinité. Il parlera plutôt à ceux qui l'ont demandé et leur donnera des conseils avec sa voix faible, tintée et claire comme du cristal. Ce Dieu Très Ancien parle énigmatiquement : il donne des indices, mais ne donne jamais de réponses directes ou de solutions. Parfois, Vorvadoss accorde des sorts à ceux qui en font la demande. Habituellement, il exige une sorte de paiement : le sacrifice de POU, la destruction d'une entité monstrueuse, etc.

TRANSPORT : Vorvadoss peut transporter des êtres vivants vers d'autres dimensions, d'autres mondes ou d'autres époques à son gré. Si la cible refuse, elle peut résister à la tentative par un test de POU contre POU en opposition.

VORVADOSS,
l'allumeur de la flamme

FOR	225
CON	210
TAI	140
DEX	100
INT	250
POU	375
Points de vie :	35
Impact :	+4D6
Carrure :	5
Points de magie :	75
Mouvement :	10

Armes : Poings 100%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : Vorvadoss peut se blinder en échangeant un point de Magie pour chaque point d'armure qu'il désire. Il se régénère au rythme de 1D3 PV par point de Magie dépensé.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Vorvadoss.

VULTHOOM

Grand Ancien

La chose ressemblait à une plante géante munie d'innombrables racines pâles et enflées qui se ramifiaient depuis un tronc bulbeux. Ce tronc, à moitié invisible, était couvert d'une corolle vermillon, une sorte de fleur monstrueuse. Un personnage féérique nacré, d'une exquise beauté et d'une parfaite symétrie, poussait sur cette corolle.

Clark Ashton Smith, *Vulthoom*

Vulthoom habite avec ses disciples dans une profonde caverne sur Mars, où ils vivent au rythme d'un cycle de vie de mille ans de sommeil suivis de mille ans d'activité. Vulthoom peut rendre ses disciples immortels, mais, au moment requis, ils doivent retourner à la caverne du Grand Ancien et s'endormir avec lui pour les mille prochaines années.

CULTE : Un groupe d'Aihais qui vit à Ravormos, sur Mars, voue un culte à Vulthoom. Ailleurs, il est inconnu.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ce Grand Ancien possède plusieurs sens et facultés inhabituels et est capable, s'il le désire, d'étendre sa perception sur de grandes distances et sur de grandes périodes de temps, et peut tout entendre et tout voir. Vulthoom peut aussi communiquer par télépathie avec quiconque se trouvant dans un rayon de 1,5 km autour de lui. Sa voix est incroyablement douce et sonore, ce qui en cache la vraie nature.

PARFUM HALLUCINOGÈNE : Vulthoom produit une drogue hypnotique agréablement parfumée. Quiconque respire ce parfum et ne réussit pas un test en opposition de POU contre POU est confronté à des hallucinations vives et voit des jardins magnifiques qui rappellent le jardin d'Éden, ce qui le ou la remplit d'une extase et d'une exaltation indescriptibles. Si elle échoue à un second test de POU, la victime devient l'esclave de Vulthoom. Ceux qui le réussissent restent sous l'emprise de l'hallucination pendant 1D100+20 minutes, ou jusqu'à une Psychanalyse réussie. Le parfum de Vulthoom fait effet sur quiconque se trouve dans un rayon de cent mètres. Un hallucinogène d'un même type est produit par une sorte d'étrange fleur fossilisée qui provient du monde d'origine de ce Grand Ancien, mais ne fait effet qu'à une distance de vingt mètres. Cet hallucinogène à la même puissance que celui produit par Vulthoom, et les victimes doivent également y confronter leur POU.

ATTAQUES : Le seul moyen dont dispose ce Grand Ancien pour attaquer physiquement est ses tentacules. Il préfère se défendre en ayant recours à la magie, à son parfum hallucinogène, ou à ses serviteurs. Il n'attaque avec ses tentacules qu'en dernier recours.

VULTHOOM,
le dormeur

FOR	150
CON	375
TAI	425
DEX	5
INT	175
POU	175
Points de vie :	80
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	35
Mouvement :	0

Armes : Tentacules 65%, dégâts : 3D6.
Armure : Aucune, mais toutes les armes n'infligent que des dommages minimaux à Vulthoom. De plus, ce Grand Ancien régénère 3D10 PV par tour.
Sorts : Au choix du gardien.
Perte de SAN : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Vulthoom.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

CYCLES DE VIE

Pour nous autres humains, la vie est un flot continu, certes ponctué par les intervalles nocturnes du sommeil, et ce n'est que parce que le sommeil est un besoin de tous les humains, et que nos amis et nos voisins doivent aussi dormir, que la vie semble être un continuum. Ce n'est que lorsque l'on regarde les cycles d'hibernation particuliers de certaines entités du Mythe que nous pouvons constater à quel point elles nous sont étrangères.
Vulthoom, dont on parle dans un des ouvrages les plus rares du Mythe, est un exemple de choix de ce paradigme de vie différent. On dit qu'il vit et dort par intervalles de mille ans. De quelle facon est-ce que l'esprit d'une telle entité fonctionne si, pendant qu'elle dort, on assiste à l'essor et à la chute de plusieurs civilisations?
Bien sûr, Vulthoom n'est pas le seul Grand Ancien qui hiberne. Comme on peut lire dans le Necronomicon : "Ce qui vit éternellement n'est pas mort". Cthulhu dort à R'lyeh, mais même lorsqu'il dort, ses rêves faconnent le monde. Plusieurs autres anciens dieux de l'univers attendent en dormant.
Toutefois, il n'y pas que les dieux qui dorment et attendent. Plusieurs de leurs serviteurs le font également. Tous les serviteurs de Vulthoom suivent son exemple et dorment avec lui.
Le Peuple Serpent est une autre race habituée à de longues périodes d'hibernation. Selon des livres anciens, certains membres de cette race se sont endormis il y a des millions d'années, alors que le Peuple Serpent dominait le monde, et ne se sont toujours pas réveillés.
Je ne peux me prononcer sur les autres races. Peut-être que des Goules anciennes hibernent ou que des Profonds dorment depuis le temps où Cthulhu arpentait toujours la Terre, régnant depuis R'lyeh. Qui sait quelles créatures dorment peut-être sous votre ville ?
J'ai également lu des histoires d'artefacts qui pourraient servir à réveiller ceux qui dorment depuis longtemps ou à plonger ceux qui sont réveillés dans l'hibernation. Avec de tels outils, nous pourrions devenir les étrangers.

Y

YAD-THADDAG

Dieu Très Ancien

Un immense ensemble de globes dorés se déplaçant doucement et cachant à moitié la silhouette fluctuante d'un réel cauchemar…

Brian Lumley, *Elysia*

Tout comme le Dieu Très Ancien Kthanid semble comme l'égal « bienveillant » de Cthulhu, Yad-Thaddag est l'égal « bienveillant » de Yog-Sothoth. Tout comme Kthanid et Cthulhu sont en quelque sorte « apparentés », il en va de même pour Yad-Thaddag et Yog-Sothoth.

CULTE : Ce Dieu Très Ancien semble avoir peu d'adorateurs sur Terre et on le rencontre plus souvent sur Elysia, monde natal des Dieux Très Anciens.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Comme Yog-Sothoth, Yad-Thaddag a le pouvoir de voyager à travers les plans pour atteindre n'importe quel point du temps ou de l'espace.
Yad-Thaddag peut envoyer des personnages ou des créatures n'importe où dans le temps et dans l'espace, simplement en les touchant. À chaque tour, ce Dieu Très Ancien peut toucher et transporter des créatures, peu importe leur nombre, dont le POU est équivalent ou inférieur au sien (550). Ceux qui ne veulent pas être emportés par le Dieu Très Ancien doivent essayer de remporter un test en opposition de POU contre lui. Yad-Thaddag peut essayer de toucher et de transporter un seul être ayant un POU plus élevé que le sien en le surmontant lors d'une opposition de POU. S'il y arrive, le Dieu Très Ancien transporte l'être ou la divinité ; dans le cas contraire, Yad-Thaddag est immédiatement chassé et renvoyé à Elysia.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : À chaque tour, Yad-Thaddag peut toucher un personnage avec ses sphères chatoyantes. La victime perd alors 1D10x5 points de CON immédiatement. La blessure est permanente et ne cicatrisera pas normalement. Elle prend la forme d'une plaie envenimée, béante ou purulente sur la partie du corps touchée, et peut également entraîner une perte d'APP chez la victime. Le Dieu Très Ancien peut également jeter des éclairs de liquide doré ou de feu (pour 1D6 points de magie) qui peuvent s'étendre sur une distance d'un peu plus de 800 m et détruire tous les objets touchés, faisant s'écraser les avions, tuant ou assommant un ou tous les humains qui n'auraient pas réussi à l'esquiver ou à s'écarter du chemin. Une goutte d'énergie étend ses effets sur un rayon d'environ 2,5 m.

YAD-THADDAG, les sphères dorées

FOR	N/A
CON	1835
TAI	varie
DEX	5
INT	285
POU	550
Points de vie :	367
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	illimité
Mouvement :	100

Armes : Transport POU contre POU, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus); Sphère 100%, dégâts : 1D10x5 points de CON permanents; Éclairs dorés 80%, dégâts : mort dans un rayon de 2,5 m.
Armure : Aucune, mais seules les armes enchantées peuvent infliger des dommages à Yad-Thaddag.
Sorts : Autant qu'il le souhaite.
Perte de Santé mentale : 4/5D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Yad-Thaddag.

YCNÁGNNISSSZ

Dieu Extérieur

Se décomposant frénétiquement dans l'ombre, il vient –
Ycnágnnisssz, vil Seigneur des sphères inconnues,
Pair contemporain de l'effrayant Azathoth
Qui invoque le Chaos avec le bruit des tambours.
… Vomissant sa larve dans une fécondité cruelle.
Aucun œil de mortel ne peut regarder son visage,
Ni entrevoir son abomination qui se fissure affreusement,
Sans en payer de sa vue et de son équilibre mental.

Richard L. Tierney, *Ycnágnnisssz*

Ycnágnnisssz est une masse noire, purulente et amorphe qui explose continuellement et entre violemment en éruption, crachant des morceaux d'une substance pareille à de la lave bouillonnante.

CULTE : Ycnágnnisssz n'est pas vénéré par les humains. Quelques races extraterrestres peuvent lui consacrer un culte, pour des raisons inexplicables.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Chaque éruption d'Ycnágnnisssz fait jaillir de la masse bouillonnante du Dieu Extérieur des lambeaux ardents, noirs et grouillants d'une substance poisseuse telle de la lave : c'est la progéniture d'Ycnágnnisssz. Bien qu'elle soit directement éjectée par dieu, elle n'est pas instantanément dangereuse, et n'a pas d'attaque ou de

mouvement. La menace commence à se faire sentir quand son aïeul est chassé ou se retire. Quand les étoiles sont dans la bonne position, les éléments de la progéniture d'Ycnágnnisssz se transforment en Grands Anciens ou en Autres Dieux Inférieurs.
Il est difficile de regarder la masse inconstante, brûlante et bouillonnante du Dieu Extérieur, ne serait-ce que pour une minute. En présence d'Ycnágnnisssz, les yeux se mettent à brûler et à pleurer. Après 1D3 tours, toutes les aptitudes visuelles subissent un malus de 20% ; pendant les 1D3 tours suivants, elles sont réduites au quart. Par la suite, l'investigateur devient aveugle. La cécité n'est que temporaire si les victimes sont écartées de la présence du Dieu dans les courts moments qui suivent. Elles recouvrent totalement la vue dans les 1D6 jours. Rester en présence d'Ycnágnnisssz pendant plus de 9 ou 10 tours provoque une cécité permanente.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Ycnágnnisssz attaque avec des tentacules pareils à des flots de lave noire bouillonnante. Toute chose ou toute personne frappée par un tentacule est horriblement brûlée et aspirée dans la masse effervescente du Dieu Extérieur.
Ycnágnnisssz a un terrible pouvoir : il peut appeler Azathoth en émettant un son, semblable à celui d'un battement, venant du plus profond de sa masse purulente. Ceux qui sont présents entendent d'abord un battement sourd. Très vite, une masse ardente se dessine dans le ciel quand l'horrible Azathoth s'approche. Les investigateurs ayant un tant soit peu de bon sens feraient bien de s'enfuir à ce moment.

YCNÀGNNISSSZ,
seigneur des sphères inconnues

FOR	495
CON	655
TAI	565
DEX	30
INT	20
POU	275
Points de vie :	122
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	N/A
Mouvement :	0

Armes : Tentacule 100%, dégâts : 10D6 par brûlures et aspiration dans la masse d'Ycnágnnisssz au tour suivant; Progéniture crachée 50%, dégâts : 3D10; Provoque automatiquement la cécité, pouvoirs spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Aucune.
Sorts : Aucun. Il peut appeler Azathoth à volonté.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Ycnágnnisssz.

YEGG-HA
Grand Ancien

Une monstruosité haute de trois mètres, sans visage... une chose trapue avec des ailes.
Brian Lumley,
An Item of Supporting Evidence

Yegg-Ha était un Grand Ancien mineur. Il a terrorisé les anciens Romains jusqu'à ce qu'une centurie de soldats le tue et l'enterre dans la lointaine campagne qu'était la Bretagne. Aujourd'hui, il est dit que les restes du squelette sont entre les mains d'un célèbre parapsychologue britannique. Yegg-Ha pourrait être ramené à la vie facilement par n'importe quelle personne ayant ne serait-ce qu'un petit morceau des restes du Grand Ancien et qui connaîtrait les bons mots à psalmodier.

CULTE : Ce Grand Ancien est vraiment mineur, peu vénéré et il est rarement mentionné dans les ouvrages occultes. Un petit nombre d'individus qui connaissent l'histoire des anciens Romains et la mythologie sont à la recherche des restes de Yegg-Ha et connaissent les mots qui pourraient faire revivre le Grand Ancien – parmi eux, les Hommes sans visage, membres d'un culte moderne qui vénère Yegg-Ha. Une fois ramené à la vie, il faudra faire face à la fureur de Yegg-Ha. L'être enragé sera violent envers tous ceux qui l'entourent, entrera dans une folie furieuse et tuera toute personne se trouvant sur son chemin. Une fois qu'il aura satisfait sa soif de destruction, il se retirera et ne reviendra que s'il est Appelé ou Contacté par ceux qui l'ont ressuscité. S'il ne les a pas tués, le Grand Ancien pourrait estimer qu'ils méritent qu'il leur rende un service.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Au combat, Yegg-Ha peut frapper deux fois à chaque tour avec chaque griffe (soit quatre attaques par tour). Cette féroce créature laisse une traînée destructive derrière elle.

YEGG-HA,
créature sans visage

FOR	130
CON	490
TAI	100
DEX	150
INT	90
POU	125
Points de vie :	59
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	25
Mouvement :	12

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 8 points de peau. Régénération de 1D10 PV pour chaque personnage tué.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie; cependant, Yegg-Ha n'a pas souvent recours aux sorts.
Perte de SAN : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Yegg-Ha.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

YEGG-HA ET LES ROMAINS

Au 2e siècle, les Romains de l'île de Bretagne se sont battus contre un dieu invoqué par des ennemis près du Mur d'Hadrian. Ces événements sont relatés dans Garnison frontalière, un livre de Lollius Urbicus, publié pour la première fois vers 138.
Ce dieu, Yegg-Ha, était haut de 3 m, mais était seul; il a tout de même tué 48 soldats romains avant d'être abattu.
L'identité exacte des ennemis des Romains est inconnue. Il est probable qu'ils aient été des Celtes dévoyés ou qu'ils appartenaient à une tribu picte. Qui qu'ils aient pu être, il est évident qu'ils devaient avoir un pacte avec l'Ancien Yegg-Ha, car ils avaient pu l'appeler à l'aide.
Yegg-Ha est aujourd'hui bien mort, ses os brûlés et éparpillés, mais certaines légendes avancent qu'il est possible de le ramener à la vie et qu'il puisse de nouveau marcher sur Terre.
Des sources modernes laissent entendre qu'il existe au moins deux cultes en relation avec Yegg-Ha : les Hommes sans visage et les Quarante-huit.
Les Hommes sans visage sont sur l'île de Bretagne. Ils prétendent que Yegg-Ha serait venu à eux dans leurs rêves et qu'il leur aurait révélé le secret des différents emplacements où son corps a été enterré. Ils sont amoraux et violents, prêts à tout pour rassembler les parties du corps de leur dieu décédé.
Les Quarante-huit prétendent être les descendants directs des centurions tués par Yegg-Ha il y a près de deux millénaires. Les membres de cette organisation sont toujours au nombre de quarante-huit et sont dispersés dans différents endroits du monde. Leur but est de s'assurer que Yegg-Ha ne revienne jamais à la vie, mais, ces dernières années, ils ont lutté contre un grand nombre d'activités sur les lieux des Mythes, parfois avec un zéle étonnant. J'ai failli à deux reprises me retrouvé sur leur chemin, et ce en raison de mon seul intérêt pour le Mythe.

Y'GOLONAC

Grand Ancien

Il a vu pourquoi l'ombre sur la vitre opaque hier n'avait pas de tête, et il a crié. Puisque le bureau avait été déplacé par l'imposante silhouette étêtée, sur laquelle pendaient toujours les lambeaux du costume en tweed, l'homme finit par penser avec conviction que tout cela avait lieu car il avait eu des Révélations… mais avant même de pouvoir pousser un cri de protestation, son souffle fut coupé au moment où les mains de la chose glissèrent le long de son visage, alors que les bouches rougeâtres et humides s'ouvraient.

Ramsey Campbell, *Cold Print*

Y'golonac est décrit dans les *Révélations de Glaak*i. C'est un personnage bouffi et rougeoyant qui vit sous terre dans les décombres derrière un mur de briques. Cette prison se trouve certainement dans la ville de Brichester, dans la Vallée de la Severn, car il est bien connu que Y'golonac fréquente cet endroit. On dit qu'il vient quand son nom est lu ou prononcé en présence du Mal. C'est un dieu mineur, certes, mais malfaisant.

CULTE : Y'golanac est peu vénéré, mais s'efforce vigoureusement de changer la situation, en piégeant ceux qui font preuve d'une malveillance assez subtile pour devenir ses prêtres. La conception que se fait Y'golonac du mal semble cependant être superficielle. Il est particulièrement attiré par les individus dégénérés et moralement corrompus. Les Fils des Mains nourricières est un culte qui vénère Y'golanac.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Y'golonac peut prendre la forme d'un homme aux chairs flasques, normal et quelque peu névrosé. Quand il arrive à entrer en contact avec une personne corrompue par le mal, la victime est possédée et absorbée par la divinité, et par la suite, le Grand Ancien peut changer sa silhouette selon ses envies. Il peut prendre la forme de la personne possédée ou garder sa forme originelle, celle d'un gigantesque être nu et rougeoyant, étêté ayant des bouches humides dans le creux de ses mains.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Pour repousser une attaque psychique, le joueur visé doit faire à chaque tour un test de Pouvoir pour éviter d'être dominé. S'il n'y parvient pas, l'investigateur perd 5 points d'INT et 5 points de POU à chaque tour jusqu'à ce que son âme et son esprit soient détruits et remplacés par ceux d'Y'golonac (celui-ci se retire uniquement s'il a perdu tous ses PV) ou jusqu'à ce que le dieu soit forcé de partir. Y'golonac s'attaque généralement aux personnes qui ont appris son existence, généralement en lisant au moins une page des *Révélations de Glaaki*. Il sait agir intelligemment pour faire en sorte que les personnes se mettent à lire des passages de cet épouvantable livre sans même s'en rendre compte.

Lorsqu'il est confronté à plusieurs ennemis, Y'golonac utilise ses bouches pour les dévorer et les détruire.



Les dégâts causés par les bouches ne cicatrisent pas naturellement et les pertes d'INT et de POU sont permanentes puisque les blessures suppurantes ne se referment jamais.

Y'GOLONAC,
Grand Ancien

FOR	125
CON	625
TAI	125
DEX	70
INT	150
POU	140
Points de vie :	75
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	28
Mouvement :	10

Armes : Toucher 100%, 5 points d'INT et 5 points de POU drainés par tour ; Dévorer 100%, dégâts : 1D4, aucune cicatrisation.
Armure : Aucune.
Sorts : Tous les sorts pour Invoquer/Contrôler et Contacter, en plus de ceux que le gardien jugera adéquats.
Perte de Santé mentale : 1/1D10+1 points de Santé Mentale pour avoir vu Y'golonac.

YIBB-TSTLL

Dieu Extérieur

Là, autour du corps noir et palpitant du Grand Ancien, étaient suspendues de gigantesques créatures reptiliennes ailées sans visage, qui empoignaient une multitude de mamelles noires et pendantes qui se tordaient de douleur ! Les yeux bougeaient rapidement et indépendamment l'un de l'autre, glissant d'un mouvement visqueux sur la surface pourrissante de la tête suintante et bouffie de Yibb-Tstll.

Brian Lumley, *The Horror at Oakdeene*

YIBB-TSTLL,
celui qui patiente

FOR	200
CON	240
TAI	260
DEX	80
INT	300
POU	325
Points de vie :	50
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	16
Mouvement :	0

Armes : Toucher 100%, dégâts : perte importante ou changement, au choix du gardien ; Le Noir 100%, dégâts : asphyxie (voir ci-dessus).
Armure : 12 points de vêtements. Régénération de 5 PV par tour. Yibb-Tstll est chassé s'il perd tous ses PV, mais il se reforme rapidement ou réapparaît dans un autre lieu.
Sorts : Tous les sorts pour Contacter, Appeler Yibb-Tstll, Contacter Yibb-Tstll, Invoquer le Noir, Invoquer/Contrôler une Maigre bête de la nuit, Appeler Bugg-Shash, et autres.
Perte de SAN : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Yibb-Tstll.

Cette horrible divinité voit tout l'espace-temps puisqu'elle tourne sur elle-même au centre de la jungle de Kled, dans





les Terres oniriques, sur Terre. Sous la robe gonflante de Yibb-Tstll se cachent de Maigres bêtes de la nuit qui sont suspendues à ses mamelles. De par sa relation avec ces bêtes, il est dit parfois que Yibb-Tstll est un Dieu Très Ancien. Cela semble cependant peu probable vu la connexion intime du dieu avec Bugg-Shash, le Grand Ancien aux airs de Shoggoth.

CULTE : Dans les temps anciens, Yibb-Tstll était vénéré sous le nom de Yibb. À présent, il ne fait plus l'objet d'aucun culte connu. Il est souvent approché par des individus (des sorciers pour la plupart) qui ont fortement besoin de Yibb-Tstll et de ses Maigres bêtes de la nuit, ou qui demandent son indulgence. Bien qu'il vive dans les Terres oniriques, Yibb-Tstll est surtout influent dans le monde éveillé.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Être touché par Yibb-Tstll cause généralement une perte catastrophique, que le gardien choisit (perte de tous les points de Santé Mentale, mort rapide après de terribles convulsions, ou encore être emporté pour être allaité par la chose, avant d'être déchiré en morceaux). Les changements peuvent être physiques et parfois bénéfiques.

LE NOIR : Le sang de Yibb-Tstll, communément appelé le Noir chez les sorciers, peut être invoqué et agir indépendamment. Il apparaît sous la forme de doux flocons noirs qui adhèrent au corps de la victime, s'accumulent et forment une grosse masse pour rapidement étouffer la cible ; voir les règles sur l'asphyxie. Par la suite, le Noir se dissipe, et ramène l'âme de la victime à Yibb-Tstll. De grandes quantités d'eau peuvent dissiper le Noir.

YIDHRA

Dieu Extérieur

Yidhra dévora une pieuvre et apprit à créer des tentacules ; elle dévora un ours et apprit à s'habiller avec la fourrure pour ne pas souffrir du froid du nord ; en effet, Yidhra peut s'approprier toutes les caractéristiques des êtres vivants connus. Cependant, elle ne peut pas prendre leurs formes exactes, car son seul corps a la forme exacte de toutes les immondes créatures. Elle apparaît aux yeux de ses adeptes sous de belles formes, mais c'est uniquement parce qu'ils ne la voient pas sous sa véritable apparence, sinon sous celle qu'elle désire qu'ils voient... De fait, Yidhra n'occupe l'âme d'une personne qu'en lui envoyant ses pensées, car dans un seul corps elle est multiple, cachée dans les jungles du sud, dans les étendues glacées du nord et dans les déserts au-delà de la mer de l'ouest. Ainsi, bien qu'elle ait plusieurs temples, elle atteint tout le monde, son corps changeant selon ses différents adeptes, mais tous en ont la même connaissance.

Walter C. DeBill Jr., *Where Yidhra Walks*

Yidhra a beaucoup d'apparences, toutes télépathiquement liées pour créer un tout englobant le monde entier. Alors que ce Dieu Extérieur a beaucoup d'Avatars – incluant la prédatrice Y'hath, Xothra, qui dort dans la terre et se réveille pour manger, et une belle femme du nom de Yolanda – sa véritable forme n'est pas connue.

Yidhra est mentionnée dans quelques rares ouvrages sur le Mythe, dont *Uralte Schrecken*, le *Sutra noir*, les *Chroniques de Thrang* et les *Révélations chtoniennes*.

CULTE : Yidhra était vénérée par les Voormis, qui ont existé avant les humains, et par les premiers humains. Actuellement, elle est vénérée au

YIDHRA,
celle qui demeure voilée, la sorcière des rêves

carac.	Y'hath	Xothra	Yolanda
FOR	125	355	100
CON	385	535	200
TAI	105	395	60
DEX	150	70	90
INT	125	125	125
POU	300	300	300
APP	N/A	N/A	90
Points de vie	49	93	26
Impact	+2D6	+8D6	+1D4
Carrure	3	9	1
Points de magie	60	60	60
Mouvement	8 / 25 (vole)	7 / 8 (creuse)	9
Fusion (mutation génétique)	95%	95%	95%
Bec	87% / 2D6+Impact	N/A	N/A
Griffe	75% 1D6+Imp.	88% 2D6+Imp.	75% 1D3+Imp.(poing)
Avaler	N/A	76% / 8D6	N/A
Armure	5 points	10 points	aucune
Pertes de SAN	1/1D8	1/1D20	aucune

Armure : Varie selon les Avatars; cependant, si un Avatar meurt, Yidhra en envoie un autre à sa place.
Sorts : Tous les sorts pour Invoquer et Contrôler, tous les sorts agissant sur l'esprit plus tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : Varie selon les Avatars; aucune perte de point de Santé Mentale pour avoir vu sa forme humaine. Ceux qui voient l'impensable forme réelle du Dieu Extérieur perdent 10/1D100 points de Santé Mentale.

Laos, au Nouveau-Mexique, au Chad et dans l'ouest du Texas, entre autres. Les Apaches et les Comanches la connaissent sous le nom de Yee-Tho-Rah. Les disciples de Yidhra sont censés être immortels et leurs terres seraient sacrées, à jamais fertiles et abondantes, en échange des sacrifices réguliers qu'elle exige.
Les disciples de Yidhra (qui s'appellent les Enfants de Yidhra) ont subi quelques petites modifications génétiques dues à la relation intime qu'ils entretiennent avec ce Dieu Extérieur. Une des communautés de disciples est connue pour avoir accepté de prendre l'allure de serpents, mais chacune semble avoir subi un type de mutation différent qui dépend peut-être de l'Avatar avec lequel elles sont en contact.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ce Dieu Extérieur est originellement un micro-organisme protéiforme qui survit et évolue continuellement en absorbant les matières génétiques de toutes sortes de créatures. Yidhra absorbe souvent ses victimes lors d'une fusion obscène, modifie leur composition génétique et les fait renaître sous une autre forme de créature, à l'apparence monstrueuse et complètement démentielle.
Yidhra est l'incarnation de la survivance de l'évolution. Des sacrifices réguliers sont nécessaires pour la ravitailler en nouveaux matériaux génétiques, indispensables à son interminable évolution. Un Avatar privé de sacrifices se flétrit, se détériore et finit par se dissoudre dans une mare inerte de matériels génétiques. Les adorateurs d'un Avatar en manque de sacrifice subissent le même sort.
L'INT et le POU de Yidhra sont constants, mais toutes les autres caractéristiques peuvent changer en fonction de sa forme.

Y'HATH : Une sorte de vautour géant horrible. Y'hath peut attaquer avec son bec et ses griffes à chaque tour.

XOTHRA : Une énorme chose fouisseuse. Elle n'a pas d'yeux, mais possède une énorme et large gueule. Xothra peut attaquer avec ses griffes tranchantes ou avaler entièrement ses victimes.

MADAME YI
Avatar de Yidhra

Yidhra, la Sorcière des Rêves, qui brouille l'esprit de ses disciples ;
Sorcière des Rêves qui cache sa silhouette sous l'illusion,
Sorcière des Rêves qui enveloppe sa silhouette dans une beauté étrange,
Yidhra, qui porte un voile qui enveloppe l'infidèle dans l'ombre;
Femme voilée qui dévore ceux qui errent ou qui lui sont hostiles,
Femme voilée qui cache les hommes pour l'éternité.
Walter C. DeBill Jr., *Where Yidhra Walks*

Madame Yi est l'un des nombreux Avatars du Dieu Extérieur Yidhra. Cet être apparaît sous une forme humaine de sexe féminin, toujours habillée avec de belles robes blanches et noires qui gonflent constamment sous un vent invisible. Elle peut planer ou voler dans ce même vent fantôme. Le visage de Madame Yi est délicat et d'une grande beauté. Il ressemble à celui d'une poupée de porcelaine maquillée. Ses lèvres d'un rouge sanguin et ses yeux en amande noirs sont à tout jamais immobiles sur ce doux visage blanc comme un os. Ses longs cheveux noirs sont retenus par une queue de cheval. Les longs ongles noirs des deux mains de cet Avatar sont tranchants comme des rasoirs.

CULTE : Cet Avatar du Dieu Extérieur est connu en Chine presque exclusivement, où ses sectes sont dirigées et dominées par des femmes. Comme tous les autres Avatars de Yidhra, Madame Yi a besoin d'un constant apport de matériel génétique frais. Ses disciples doivent aussi souvent lui offrir des jeunes hommes avec qui s'accoupler. Lors de l'acte, Madame Yi déchiquète ses jeunes consorts avec ses griffes. Ces unions donnent naissance à un ou plusieurs enfants monstrueux. Madame Yi permet occasionnellement à ses adorateurs d'élever ces jeunes, mais dans la majorité des cas, elle les dévore. Les adorateurs de Madame Yi ont pour caractéristiques une esthétique semblable à celle de poupées en porcelaine et leurs doigts deviennent très longs, munis de sortes de griffes. La déesse communique avec ses adorateurs par télépathie.

CHANT HYPNOTIQUE : Madame Yi chante une belle mélodie envoûtante qui lui permet d'attirer et d'hypnotiser ses victimes. Si le POU de la victime est vaincu par celui de Madame Yi lors d'un test en opposition, la victime tombe sagement dans ses bras, où elle sera sauvagement déchiquetée et absorbée.

ATTAQUE : Madame Yi attaque avec ses griffes pareilles à des rasoirs, déchiquetant ses victimes en mille morceaux.

MADAME YI,
Mère des Souffrances

FOR	135
CON	345
TAI	85
DEX	180
INT	125
POU	300
Points de vie :	43
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	60
Mouvement :	10 / 15 (vole)

Armes : Griffes-rasoir 90% ou automatiquement après hypnose, dégâts : 1D6 +Impact.
Armure : Aucune, mais Madame Yi ne peut pas être blessée par une arme normale.
Sorts : Tous, au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Madame Yi.

YIG

Grand Ancien

Le dieu des serpents à moitié humain… le dieu-serpent des tribus des plaines centrales – vraisemblablement la première source de Quetzalcóatl ou Kukulcan plus au sud – était un étrange démon mi-anthropomorphique.

H. P. Lovecraft et Zealia Bishop, *The Curse of Yig*

Yig a la forme d'un homme écaillé, fort, avec une tête de serpent ou une tête normale. Il aura parfois deux jambes d'humain, et d'autres fois, le bas de son corps sera comme une queue de serpent. Il peut être accompagné par une foule de serpents. Il arrive que Yig se manifeste sous la forme d'une énorme masse fourmillante de serpents. Il semble être une divinité principalement nord-américaine.

CULTE : Yig est vénéré par les tribus des plaines et les docteurs vaudous, et pourrait être relié à Quetzalcóatl de quelque manière que ce soit. Il est aussi vénéré par les Hommes-serpents et leur tribu, les Habitants des sables, le Peuple de K'n-yan et d'autres.

Ses adorateurs sont immunisés contre les serpents venimeux, peuvent parler aux serpents et connaissent certains rituels et sorts mystérieux. Si quelqu'un dévoile des secrets du culte ou nuit au culte, Yig envoie un serpent sacré pour le tuer. Yig est vénéré par le Culte de Kukulcan. Certains vénèrent Yig en Amérique centrale et du Sud et font partie du groupe para-politique connu sous le nom de La Culebra la Unión (L'Union des serpents). Quelques sectes d'Amérique du Sud en rapport avec les serpents peuvent vénérer Yig sans le savoir.

YIG,
dieu des serpents

FOR	150
CON	600
TAI	100
DEX	90
INT	100
POU	140
Points de vie :	70
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Points de magie :	28
Mouvement :	10

Armes : Main/Queue, attrape et griffe 90%, dégâts : Impact; Morsure 95%, dégâts : 1D8 + mort instantanée après pénétration du venin; Avaler, automatique une fois la victime tenue, dégâts : 1D6 (suffocation) et 1D10 (sucs gastriques acides) par tour.

Armure : 6 points d'écailles. Les armes capables d'empaler lui causent des dégâts uniquement si l'empalement réussit : elles infligent alors des dégâts normaux, sans tenir compte de l'armure; toute autre attaque avec ces armes n'a aucun effet. Les attaques lors de corps à corps font des dégâts normaux et l'armure de Yig le protège normalement; cependant, tout objet qui perce son armure d'écailles encaisse 3D6 points de dommages à cause de son sang venimeux et corrosif.

Sorts : Tous les sorts habituels pour Invoquer/Contrôler ou Contacter. Il est plus consentant à communiquer que la plupart des autres divinités; il est particulièrement à l'aise avec les Chthoniens. Le gardien peut lui accorder d'autres sorts s'il le souhaite.

Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu Yig sous sa forme humanoïde; 0/1D2 points de Santé Mentale pour l'avoir vu sous la forme d'un nid de serpents grouillant.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Une manifestation de Yig est surtout annoncée par une horde de serpents (des serpents à sonnettes en Amérique du Nord, des vipères ou des cobras à d'autres endroits).

Pendant les corps-à-corps, les mains de Yig empoignent, mais ne frappent pas, laissant des griffures sur un bras ou une jambe. Au tour suivant, Yig attire sa victime grâce à un test de POU contre POU lors d'un test en opposition et la mord. Le venin de Yig provoque immédiatement des dégâts sur le corps de la victime, qui noircit et gonfle à mesure que le sang et les liquides présents dans le corps sortent par la morsure et par tout orifice. Le corps de la victime se déchire et brûle comme un sac en papier plein de viande fraîche. Si le dieu serpent à faim, il peut choisir d'engloutir entièrement un malheureux investigateur en vie. Yig peut augmenter le nombre de ses victimes et avaler jusqu'à deux fois sa TAI en victimes.

LA MALÉDICTION DE YIG : La célèbre malédiction de Yig entraîne la folie et des malformations chez les enfants. Ceux qui commettent un péché contre le dieu des serpents s'attirent souvent ses foudres et subissent la malédiction de Yig. La plus horrible manifestation de la malédiction prend la forme d'enfants monstrueux et déformés. La descendance de Yig est souvent le fruit de cette malédiction.

Pour infliger la folie avec la malédiction, Yig doit surmonter lui-même le POU de sa victime lors d'un test en opposition. Une fois dominée, la victime perd 1D100 points de Santé Mentale.

LES DRAGONS GUERRIERS DE YIG : Selon les légendes du Mythe, Yig aurait créé un groupe de serviteurs uniques liés à une étrange idole. Ils étaient prétendument 11 Dragons Guerriers : leur chef Kingu, qui a été créé le premier, était un Homme-serpent ailé. Boresh était un taureau ailé aux cornes ardentes. Ssrushii était un homme-serpent et Choara avait hérité d'un corps de scorpion et du haut du torse d'un homme. On dit que Nergal était un lion humanoïde qui marchait droit et parlait doucement. Faret était un minotaure muet. Humhabku était le plus grand des Dragons Guerriers et ressemblait à un géant crûment formé. Kallich était une sorte d'énorme vautour et Dra'aka prenait soit la forme d'une belle femme aux cheveux ardents, soit celle d'une femme-serpent.

Amnuris avait le corps d'un homme et la tête d'un loup. Et enfin, Maruya était un cerf ailé. Il y a beaucoup de spéculations quant à la réelle existence des Dragons Guerriers de Yig et beaucoup d'érudits du Mythe pensent qu'ils ne sont rien de plus qu'une légende. S'ils existaient réellement, ils habiteraient dans les Terres oniriques.

LES SERPENTS SACRÉS DE YIG : Les enfants de Yig, ou les serpents sacrés de Yig, sont des membres des espèces venimeuses locales avec des croissants blancs sur la tête. Aucun remède ne peut sauver quelqu'un qui a été mordu par un serpent sacré. Bien qu'il soit plus grand que les autres de son espèce et sous le contrôle de Yig, un enfant de Yig ne possède ni pouvoir ni capacité extraordinaire, comme des sorts.

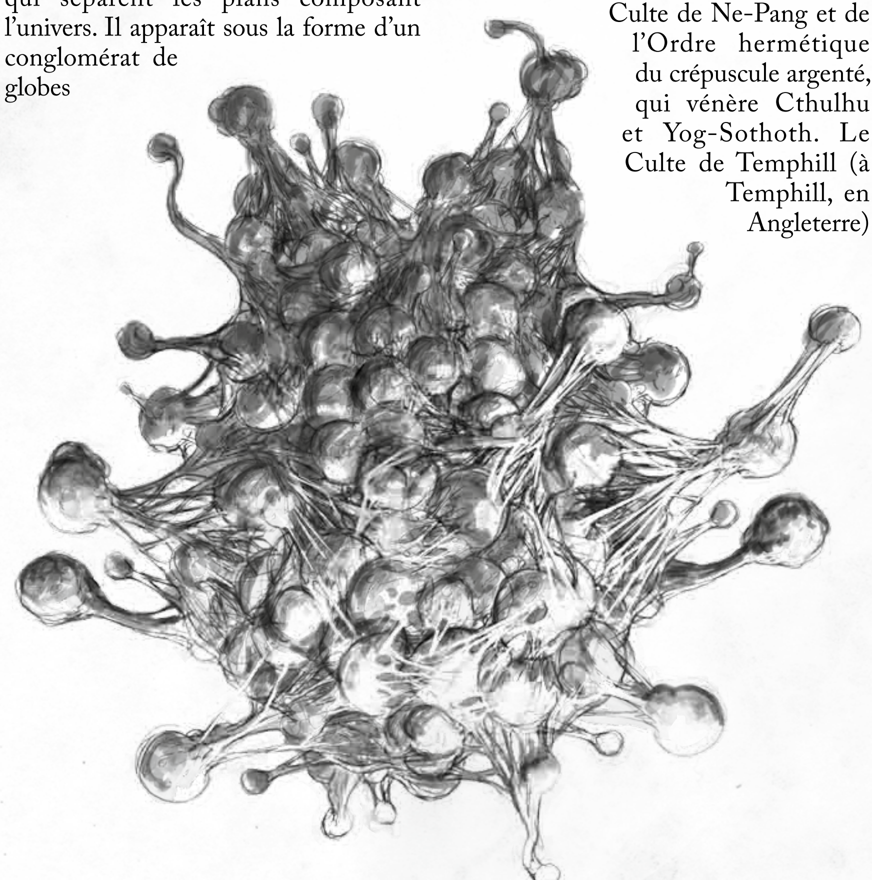
YOG-SOTHOTH

Dieu Extérieur

De grands globes s'agglutinant vers l'ouverture... l'éclatement des globes les plus proches et la chair protoplasmique qui refluait, noire, pour former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur... dont le masque était comme un amas de globes iridescents… qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace.

August Derleth, *The Lucker at the Threshold*

Yog-Sothoth demeure dans les interstices qui séparent les plans composant l'univers. Il apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant. Il est colossal, mais sa taille varie, si bien qu'une fois il peut sembler mesurer seulement 90 m de large alors qu'à un autre moment il pourra atteindre les 8 km, voire plus. Il est évident qu'on peut établir un lien entre l'apparence de Yog-Sothoth et les visions de soi-disant soucoupes volantes.



CULTE : Yog-Sothoth est avant tout la divinité des sorciers et des magiciens. Il leur accorde le pouvoir de voyager entre les plans ou le pouvoir de voir dans d'autres plans, grâce à un bout de verre magique ou à ce qui y ressemble. Yog-Sothoth peut aussi donner à ses esclaves la faculté de commander certains monstres venant de mondes lointains.
En échange, les adorateurs ouvrent la voie de notre planète à Yog-Sothoth afin qu'il puisse la piller et la ravager.
Quand il apparaît sous la forme de Tawil at'Umr, tous ceux qui veulent voyager à travers le temps et l'espace doivent arriver à faire affaire avec lui sans se faire tuer. Cette forme de Yog-Sothoth semble être la manière la moins malfaisante d'entrer en contact avec lui, mais on court toujours le danger que Tawil at'Umr retire son voile, ce qui causerait la folie et la destruction de ceux qui font affaire avec lui.
Yog-Sothoth fait l'objet du Culte de Ne-Pang et de l'Ordre hermétique du crépuscule argenté, qui vénère Cthulhu et Yog-Sothoth. Le Culte de Temphill (à Temphill, en Angleterre) et le Club du son et de la lumière vénèrent également Yog-Sothoth.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Yog-Sothoth détient le pouvoir de voyager à travers les plans pour atteindre n'importe quel époque ou espace. Il est lui-même tout l'espace-temps. C'est pour cela qu'il a été appelé la Clé et la Porte. Quand Yog-Sothoth a l'aspect du Gardien de la Porte, il est appelé Umr at'Tawil [la forme arabe correcte serait Tawil at'Umr, qui signifie Celui dont la vie est prolongée]. Yog-Sothoth veut pénétrer dans ce plan pour dévorer toute forme de vie qui s'y trouve, mais ne peut le faire qu'à des moments déterminés.
Yog-Sothoth peut voler dans notre atmosphère à des vitesses atteignant les centaines, voire les milliers de km/h.
Il peut envoyer un personnage par tour n'importe où dans l'univers ou dans le temps, simplement en le touchant. Si l'investigateur veut s'y opposer, il doit réussir un test Pouvoir majeur.

YOG-SOTHOTH, le tout-en-un

FOR	N/A
CON	2000
TAI	varie
DEX	5
INT	200
POU	500
Points de vie :	400
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	100
Mouvement :	100

Armes : Transport POU contre POU, dégâts : spéciaux (voir ci-contre); Sphère 100%, dégâts : 1D10x5 points de CON permanents; Éclairs argentés 80%, dégâts : mort dans un rayon de 5 m.
Armure : Aucune, mais seules les armes enchantées peuvent infliger des dommages à Yog-Sothoth.
Sorts : Autant qu'il le souhaite.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Yog-Sothoth sous sa forme de sphère. Aucune perte pour avoir vu Tawil at'Umr.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : À chaque tour, Yog-Sothoth peut toucher un personnage avec ses sphères gluantes et sa victime perd automatiquement 1D6x5 points de CON. Les dégâts sont permanents et ne cicatriseront pas naturellement. La blessure peut prendre la forme d'une plaie envenimée, béante ou purulente sur la partie du corps touchée et peut également entraîner une perte d'APP chez la victime. Le Dieu Très Ancien peut également projeter des éclairs de liquide argenté ou de feu (pour 1D6 points de magie) qui peuvent s'étendre sur une distance d'environ 800 m

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES VIES ANTÉRIEURES

Qui peut affirmer que nous n'avons pas eu d'autres vies avant celle-ci, que notre incarnation sur Terre est la première? Peut-être que ce en quoi la majorité des personnes croit vrai est réellement vrai. Peut-être sommes-nous nés sur cette Terre il n'y a que quelques décennies. Mais peut-être sommes-nous aujourd'hui la dernière incarnation d'un long cycle.
Depuis que j'ai découvert les premiers ouvrages sur le Mythe, beaucoup de mes idées préconçues sur l'univers ont changé et beaucoup de mes idéaux sur les mécanismes de la vie, alors ancrés dans ma tête, se sont transformés. Aujourd'hui, j'en suis arrivé à me demander qui nous étions vraiment, après avoir lu l'histoire d'un personnage peu connu, Aforgomon, un des avatars de Yog-Sothoth.
C'est dans un ensemble de documents difficiles à lire, intitulé Archives d'Hestan, que j'ai découvert Aforgomon. Les documents parlaient d'une terre appelée Hestan, une autre planète apparemment, qui tournait sous quatre soleils, quelque part, loin dans le passé. Le peuple de ce monde adorait Aforgomon et l'appelaient le "dieu des minutes et des cycles" ou le "seigneur du temps". Un prêtre se rebella contre ce dieu, un homme du nom de Calaspa. Il fut condamné à rencontrer Aforgomon pour sa témérité, une rencontre qui lui fut fatale.
Mais ce n'était pas tout, car, comme écrit dans les Archives d'Hestan, Calaspa fut aussi condamné à ne jamais trouver le bonheur dans toutes ses futures incarnations et on lui a promis qu'une fois qu'assez de temps se serait écoulé, dans un futur lointain, il rencontrerait Aforgomon de nouveau et serait totalement effacé du temps.
Ainsi, j'ai peur que ces légendes soient vraies. Chacun d'entre nous peut très bien être né un millier de fois. Chacun d'entre nous peut être comme Calaspa, condamné. Chacun d'entre nous peut avoir commis un crime dans une vie antérieure, avoir adoré les Dieux Anciens ou s'être battu contre eux. Il n'y a pas que la vie que nous devons craindre…; il y a aussi toutes les frontières de l'infini.

et détruire tous les objets communs touchés – faisant s'écraser les avions, et tuant ou assommant un ou tous les humains qui n'auraient pas réussi à l'esquiver ou à s'écarter du chemin. Une seule goutte d'énergie étend ses effets dans un rayon d'environ cinq mètres.

AFORGOMON

Avatar de Yog-Sothoth

Et de se confronter à la sombre divinité d'Aforgomon. Au bout du compte, du fond des abîmes dans lesquelles sa position l'obligeait à scruter, une lumière jaillirait, et une boule d'une étrange flamme se projetterait, frappant la chaîne enroulée plusieurs fois autour de lui, la faisant chauffer immédiatement jusqu'à la blancheur de l'acier incandescent.
Clark Ashton Smith, *The Chain of Aforgomon*



Personne ne voit Aforgomon, à l'exception de ceux qui ont offensé le dieu et qui s'en sont attiré les foudres. Il préfère occuper le corps d'un adorateur et communiquer à travers lui.

CULTE : Aforgomon est vénéré dans d'autres dimensions, dans d'autres mondes et dans les Terres oniriques. Il peut aussi avoir quelques adorateurs dans le monde éveillé, où son influence et ses pouvoirs s'étendent également. Puisqu'il est le seigneur du temps, son aide est surtout recherchée par ceux qui souhaitent changer leur passé ou voir ce qui reste encore à venir. Traiter avec ce Dieu Extérieur est cependant très dangereux et ceux qui osent transgresser ses interdits subissent tortures et agonie pour l'éternité.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Seigneur du temps, Aforgomon a le pouvoir d'arrêter le temps et d'y aller et venir à volonté. Il peut également transporter des objets et des êtres à travers le temps. Puisqu'il ne fait qu'un avec le temps, Aforgomon est capable de se déplacer à des vitesses allant au-delà de la compréhension humaine, et se rendre du passé au futur en moins d'un battement de cœur.

LA CHAÎNE D'AFORGOMON : Généra-lement, ceux qui ont éveillé la colère d'Aforgomon se retrouvent dans les Terres oniriques, nus et enchaînés sur une immense chaise en pierre suspendue au-dessus d'un abîme béant. Tenus par de lourdes chaînes, les condamnés peuvent rester assis pendant des éons, attendant que la colère d'Aforgomon se manifeste. Quand le seigneur du temps se présente enfin, leurs chaînes chauffent jusqu'à devenir incandescentes et carbonisent le corps du mortel assez fou pour avoir osé énerver un Dieu Extérieur. Les cadavres des victimes de la Chaîne d'Aforgomon sont retrouvés dans le monde éveillé. Leur corps est marqué par des cercles concentriques de chair carbonisée, mais leurs vêtements sont étrangement intacts. Très vite, les victimes d'Aforgomon cessent littéralement d'exister. Tout ce qu'on sait d'eux, tout ce dont on se souvient d'eux et tout leur passé sont effacés à tout jamais de l'existence.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Le Dieu Extérieur attaque avec des boules d'un feu étrange qui carbonisent et tuent sur champ.

AFORGOMON,
le dieu du temps

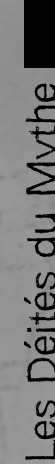
FOR	N/A
CON	1250
TAI	varie
DEX	100
INT	175
POU	500
Points de vie :	250
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	illimité
Mouvement :	infini

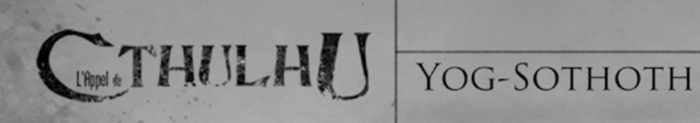
Armes : Boule de feu 100%, dégâts : mort immédiate.
Armure : Aforgomon est immunisé contre toutes les attaques physiques.
Sorts : Autant qu'il le souhaite.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Aforgomon.

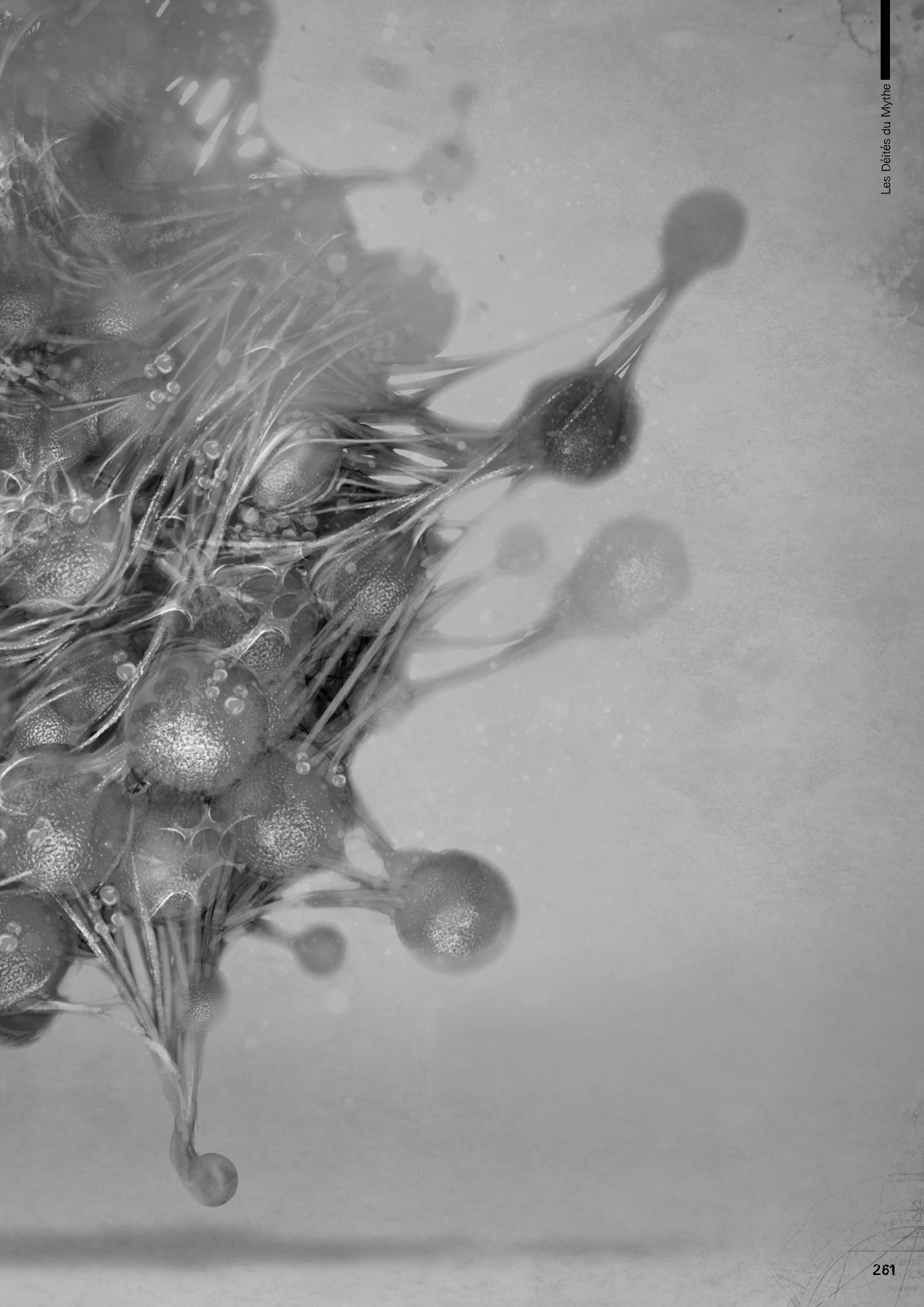
TAWIL AT'UMR

Avatar de Yog-Sothoth

Il y avait également une autre ombre qui n'avait pas de piédestal, mais qui semblait planer ou flotter dans la brume du niveau inférieur qui ressemblait à un plancher. Les contours de la forme n'étaient pas exactement continus, mais faisaient quelquefois penser à quelque chose précédant une forme humaine ou étant parallèle à une forme humaine, bien qu'elle soit deux fois moins large qu'un homme ordinaire. Elle semblait porter des vêtements lourds, comme les ombres sur les piédestaux, avec quelques




L'Appel de Cthulhu
Yog-Sothoth



tissus de couleur neutre. [Ceux qui l'observaient] ne pouvaient voir aucun des trous par lesquels il devait voir. Il n'avait probablement pas besoin de voir : il semblait appartenir à un genre d'êtres bien loin d'avoir de simples organisation et facultés physiques.

H. P. Lovecraft et E. Hoffman Price, Through *the Gates of the Silver Key*

Tawil at'Umr, une des formes de Yog-Sothoth, est le Plus Ancien. Guide et Gardien de la Porte, c'est lui qui ouvre l'Ultime Porte aux voyageurs qui le méritent. C'est lui qui conduit la cérémonie qui permettra à ces voyageurs de passer à travers la Porte. Éminent au sein des Grands Anciens, Tawil at'Umr est l'entité la plus rencontrée et est connu pour servir de guide à des rêveurs et des voyageurs particulièrement puissants. Tawil at'Umr est le seul Grand Ancien dont nous connaissons le nom.

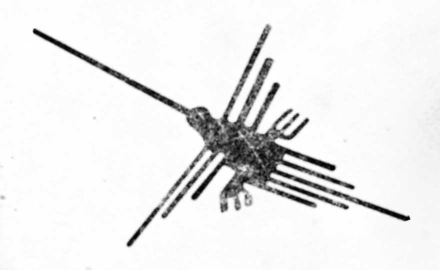
CULTE : Comme tous les Anciens, Tawil at'Umr ne fait l'objet d'aucun culte. Il est parfois recherché par ceux qui désirent passer la Porte Ultime et atteindre d'autres points du temps ou de l'espace.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Il sait tout et communique par télépathie. Tawil at'Umr peut faire de tous les rêves une réalité, ou envoyer les rêveurs dans d'autres points du temps ou de l'espace.

TAWIL AT'UMR,
le Guide et le Gardien de la Porte, le Plus Ancien

FOR	inapplicable
CON	1000
TAI	125
DEX	150
INT	200
POU	500
Points de vie :	25
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	illimité
Mouvement :	25

Armes : Toucher 100%, dégâts : transport ou destruction instantanée.
Armure : Aucune, mais Tawil at'Umr ne peut être blessé que par une arme enchantée ou par la magie.
Sorts : Tawil at'Umr connaît tous les sorts.
Perte de Santé mentale : Aucune, mais si Tawil at'Umr retire ses tissus protecteurs, la victime subit une perte de 5/1D100 points de Santé Mentale



YOMAGN'THO

Dieu Extérieur

Voir le cercle de feu avec ses trois pétales flamboyants au centre. Entendre le ronflement qui ne peut être que le bruit d'une étoile qui se consume. Ne sentir ni le chaud, ni le froid, mais uniquement les origines d'une peur qu'on ne peut ni nommer, ni imaginer.

E. P. Berglund, *The Feaster From the Stars*

Être diabolique qui, pour des raisons inconnues, ne souhaite rien de plus que la destruction de l'humanité, Yomagn'tho attend dans la dimension de Pherkard, là où il vit, qu'on l'invoque sur Terre.
Quand il est invoqué pour la première fois, Yomagn'tho apparaît sous la forme d'une petite boule de feu qui se transforme vite en un grand cercle enflammé, à l'intérieur duquel on peut voir trois pétales flamboyants.

CULTE : Bien qu'il n'existe aucun culte relié à Yomagn'tho sur Terre, il est invoqué par des solitaires, par des sorciers en soif de pouvoir et par des groupes d'adorateurs qui se sont informés sur lui dans le *Necronomicon* et dans la Sorcellerie de démonologie. Il est certainement connu (et peut-être vénéré) par les races intergalactiques du Mythe. Une des méthodes connues pour offrir des sacrifices à ce Dieu Extérieur est de jeter les victimes dans la gueule des crocodiles. Ses relations avec ceux-ci sont inconnues. Brûler les victimes vives peut également être un moyen de disperser les sacrifices.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Pendant l'invocation du Dieu Extérieur, les couleurs tourbillonnent, la température chute et des sons cacophoniques se font écho dans l'esprit de l'invocateur. Par la suite, Yomagn'tho parle directement à l'esprit de l'appelant, lui demandant de le faire apparaître dans sa dimension. Si la demande ne porte pas ses fruits, Yomagn'tho a recours aux menaces.
S'il touche quelque chose, il y met feu. Il laisse derrière lui des zones brûlées sur lesquelles se dessinent des figures géométriques des plus étonnantes. À chaque tour, il peut attraper des choses avec ses trois pétales, sinon, il peut se servir de son corps enflammé pour fracasser les objets.

DÉFLAGRATION MENTALE : Yomagn'tho a la faculté de détruire l'esprit de ceux qui sont présents pendant l'invocation, en plus de celui de l'invocateur. Celui-ci doit vaincre le POU de Yomagn'tho avec le sien lors d'un test en opposition. En cas d'échec, Yomagn'tho anéantit l'esprit de l'individu et le laisse dans un état catatonique. Dans le cas inverse, l'invocateur est libre d'agir.

YOMAGN'THO,
celui qui se régale depuis les étoiles, qui attend cruellement de l'extérieur

FOR	125
CON	325
TAI	200
DEX	135
INT	230
POU	445
Points de vie :	53
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	89
Mouvement :	15

Armes : Flamme 85%, dégâts : 3D6+2 par tour jusqu'à extinction; Déflagration mentale POU contre POU, dégâts : spéciaux (voir ci-contre).
Armure : Aucune, mais Yomagn'tho ne peut être blessé que par la magie.
Sorts : Yomagn'tho connaît tous les sorts.
Perte de Santé mentale : 4/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Yomagn'tho.

YTHOGTHA

Grand Ancien

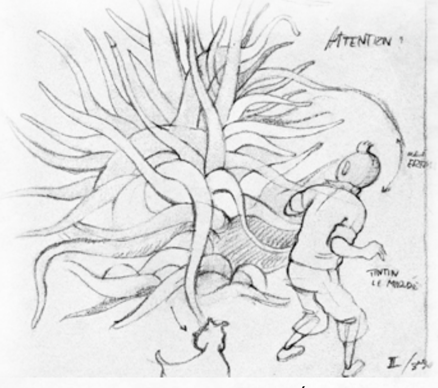
Un monstre bipède dont les pattes arrière ressemblaient à celles d'un batracien et dont les pattes antérieures étaient remontées, presque comme s'il se sentait menacé. Leur extrémité, pareille à des ventouses, était palmée et tendue vers ceux qui le regardaient. La tête était formée d'une masse grouillante de tentacules, au milieu desquels on pouvait discerner un seul œil.

Lin Carter, *Perchance to Dream*

Ythogtha est emprisonné dans la sphère engloutie de Yhe, près de R'lyeh. C'est un des fils de Cthulhu, venu du monde lointain de Xoth.

CULTE : Très peu d'humains connaissent Ythogtha. Cependant, quelques Profonds peuvent lui vouer un culte.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Au fil des siècles, on a découvert une infime quantité de statuettes à l'effigie de cette entité maléfique, taillées dans une pierre extraterrestre de couleur gris-verdâtre. Ces statuettes sont venues des étoiles, peu après la formation de la



DESSIN NON PUBLIÉ
d'une aventure de Tintin, par Hergé (Georges Rémi)
Collection privée, Bruxelles

Terre qui, d'une quelconque manière, retenait ou émettait les ondes des pensées maléfiques d'Ythogtha. Toute personne dormant à proximité d'une de ces représentations est sujet au « sortir du rêve » d'Ythogtha, qui semble agir au niveau du subconscient. Toutes les nuits, la victime rêve du gouffre de Yhe, et plus les nuits passent, plus ces rêves deviennent intensément troublants. La victime perd 1D4 points de Santé Mentale chaque nuit à cause des cauchemars horribles et frappants qu'elle fait. Quand elle aura perdu 20% de sa Santé Mentale à cause des rêves d'Ythogtha, le rêveur se retrouvera dans son cauchemar face à face avec la terrible forme du Grand Ancien. Cette expérience est d'un réalisme tellement épouvantable que le rêveur subira une perte de 4/1D20 points de Santé Mentale, comme s'il avait vu Ythoghta en personne.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Ythogtha a une attaque mentale spéciale. Si le Grand Ancien surmonte le POU de ses victimes avec le sien, l'entité leur apparaît sous la forme d'une énorme monstruosité obèse, peut-être dix fois plus grande que sa taille normale. Tous ceux qui voient cette géante illusion d'Ythogtha peuvent faire un test majeur de Pouvoir pour repousser l'image colossale de leur esprit. Si la victime échoue, cela signifie qu'elle croit en l'énormité du Grand Ancien. Ceux qui sont dominés par cette fausse image mentale doublent leur perte de Santé Mentale pour avoir vu l'entité : 8/2D20. Les autres ne souffrent que d'une perte normale : 4/1D20 de Santé Mentale pour avoir vu Ythogtha. Celui-ci ne peut utiliser cette attaque mentale qu'en personne, il ne peut pas le faire par le biais de ses statues.

YTHOGTHA,
l'abomination des abîmes

FOR	200
CON	525
TAI	275
DEX	65
INT	125
POU	125
Points de vie :	80
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	25
Mouvement :	11 / 20 (nage)

Armes : Tentacule 90%, dégâts : 3D6; Griffes 90%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 8 points de peau épaisse. Régénération de 4 PV par tour.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler et Contacter, ainsi que tous ceux que le gardien jugera appropriés.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Ythogtha.

Z

ZATHOG

Grand Ancien

Une entité si monstrueuse et si puissante qu'elle ne peut être décrite. Son trône est une planète entière… À l'origine, elle vient des sphères au-delà de tout temps et de tout espace communément connu.
Richard Tierney, *The Winds of Zarr*

Le Grand Ancien Zathog n'est jamais clairement décrit dans les textes du Mythe. Quelques indices apparaissent dans ses appellations « Zathog le Noir » ou « Seigneur Noir des Tourbillons Tournoyants ». Certaines lignes du poème Prière à Zathog nous donnent aussi quelques pistes : le Grand Ancien est supplié d'émerger des mers noires gluantes, et est appelé le frère d'Ubbo-Sathla. Zathog peut se manifester sous la forme d'une masse bouillonnante, purulente et dégoulinante de bave qui remue et tourbillonne constamment, en produisant des appendices vestigiaux qu'elle réabsorbe par la suite. Des bulles éclatent à sa surface et révèlent des yeux remplis de haine ; des bouches pleines de bave se forment et se ferment au hasard sur toute la surface de l'effroyable corps de Zathog.

ZATHOG,
le seigneur noir des tourbillons tournoyants

FOR	435
CON	525
TAI	1005
DEX	85
INT	95
POU	375
Points de vie :	153
Impact :	+17D6
Carrure :	18
Points de magie :	75
Mouvement :	10

Armes : Écraser 80%, dégâts : Impact.
Armure : Pour réussir une attaque physique contre Zathog, elle doit être réussie à la moitié de la compétence pour que les armes physiques ne soient pas déviées du corps tourbillonnant du Grand Ancien. Les armes d'empalement ne causent que des dégâts mineurs à Zathog.
Sorts : Tous ceux que le gardien désire, particulièrement ceux en rapport avec le temps et l'espace.
Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Zathog.

C'est un des Grands Anciens les plus haineux et les plus vindicatifs. Depuis des éons, Zathog suppure de haine contre les Dieux Très Anciens et complote pour faire délivrer les Grands Anciens. Pour arriver à ses fins, il a engagé les extraterrestres de Zarr qui l'aident à exécuter son plan de vengeance. Zathog a fait avancer la technologie zarrienne en dotant ce peuple, entre autres, du pouvoir de voyager dans le temps. Ainsi, depuis des siècles, les Zarrs cherchent et délivrent des puissances du Mythe emprisonnées dans tout l'espace-temps.

CULTE : Zathog est presque exclusivement vénéré par les Zarrs. Il peut être vénéré occasionnellement par un humain, ou un membre d'une autre espèce, débordant de haine.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Comme tous les Grands Anciens, Zathog a la capacité de communiquer par télépathie avec toutes les espèces. Il peut partager son savoir sur les sorts et sur la technologie, ainsi que des secrets obscurs pour aider ses disciples. Ces services coûtent cher, et tous ceux qui échouent ou qui déçoivent le Seigneur noir, sont crûment détruits.
Réciter la Prière de Zathog protège de la colère du Seigneur noir, du moins temporairement. Tous ceux qui cherchent cette protection doivent lire ou réciter l'invocation en sacrifiant 5 points de POU. Cinq points de POU équivalent à une minute de sécurité. Les individus ne peuvent pas attaquer le Grand Ancien pendant qu'ils sont protégés, sous peine de briser le sort et d'être immédiatement attaqués par Zathog. La Prière à Zathog se trouve dans le *Livre d'Eibon* et peut-être dans d'autres ouvrages sur le Mythe.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Zathog peut frapper n'importe qui avec ses tentacules dans un rayon de cent mètres. Ceux qui sont touchés sont broyés par le Grand Ancien.

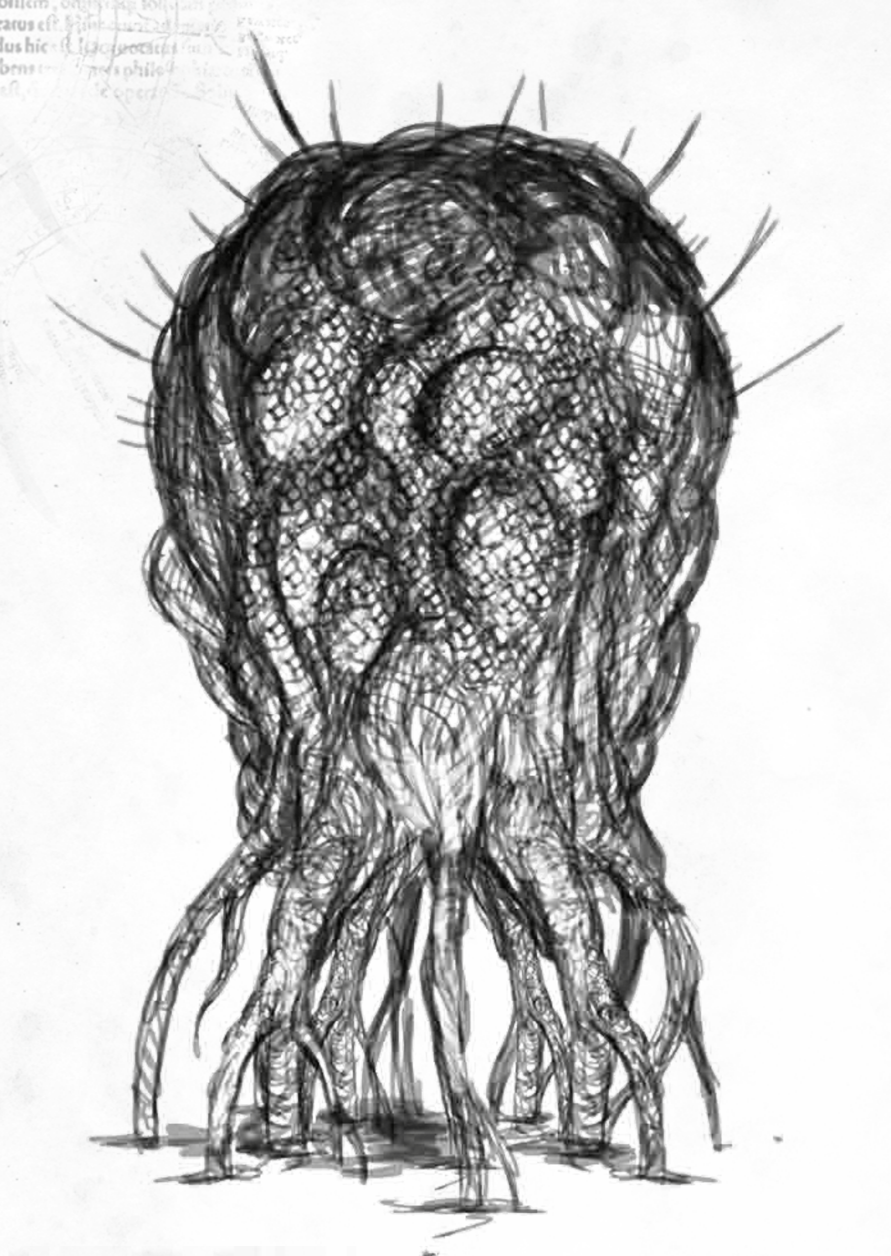
ZHAR ET LLOIGOR

Grands Anciens

La chose qui se tapissait dans l'étrange poussière verte était une masse vivante d'une horreur gesticulante, une épouvantable montagne de chair palpitante et frémissante, dont les tentacules, enfoncés dans les profondeurs de la caverne souterraine, émettaient un étrange son bourdonnant, alors que des profondeurs du corps des créatures émanait un étrange et atroce hululement.
August Derleth,
The Lair of the Star-Spawn

Zhar et Lloigor demeurent dans une cité morte, sous le Plateau de Sung (ou Tsang) en Chine.

CULTE : Les Tcho-Tchos habitent le Plateau de Sung (entre autres), et sont connus pour vénérer Zhar et Lloigor. La Fraternité de celui qui marche parmi les étoiles est un culte puissant qui vénère Lloigor, à Toronto, au Canada.



ZHAR ET LLOIGOR,
obscénités jumelles qui marchent parmi les étoiles

FOR	500
CON	500
TAI	500
DEX	150
INT	150
POU	140
Points de vie :	100
Impact :	+11D6
Carrure :	12
Points de magie :	28
Mouvement :	20 / 50 (vole)

Armes : Tentacules 100%, dégâts : mort au tour suivant.
Armure : 22 points de chair pustuleuse.
Sorts : Zhar et Lloigor peuvent s'Appeler l'un l'autre à volonté, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Appeler Hastur; ils maîtrisent également tous les sorts en rapport avec l'air, les vents et d'autres au choix du gardien.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Zhar et Lloigor.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Si on approche ou dérange Zhar et Lloigor, un des deux attaque en empoignant la victime avec un de ses tentacules, et au prochain tour, la victime se désintègre, laissant derrière elle des objets inertes et non organiques. Les tentacules mesurent au moins 30 m. À chaque tour, Zhar et Lloigor peuvent attaquer leurs cibles avec un tentacule pour chacune.
La venue de Zhar et Lloigor se manifeste par des vents violents, que ces dieux créent on ne se sait comment et dont ils se servent pour se déplacer. Les Grands Anciens ont la capacité de se faufiler par les plus petites fissures pour atteindre leurs proies.
Les deux Grands Anciens ont les mêmes caractéristiques.

ZO-KALAR

Supérieur

Zo-Kalar est considéré comme le Dieu de la naissance et de la mort.

Sandy Petersen, *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*

Il était le dieu suzerain de la ville de Sarnath, dirigée par Tamash et Lobon. Il est grand et mince. Sa peau et ses cheveux sont blancs, mais ses yeux sont tout noirs. Il porte une robe noire en satin.

CULTE : Zo-Kalar est le dieu de la naissance et de la mort, qui tisse le fil des vies de tous les habitants des Terres oniriques. Il a peu d'adorateurs depuis la destruction de Sarnath.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Zo-Kalar est très mélancolique et se réjouit très rarement de la compagnie des humains. Il se déplace toujours avec une ou plusieurs ombres. Il est timide devant les mortels et évite tout rapport avec eux, à moins que cela ne soit absolument nécessaire. Il peut répondre aux questions sur le futur d'un mortel, mais uniquement en ce qui a trait à la mort de celui-ci. Il ne donne ces réponses qu'à contrecœur et à un prix terrible.

TRANSFORMATION : Zo-Kalar peut opposer son Pouvoir à celui de n'importe quel ennemi dans son champ de vision. S'il maîtrise son ennemi, il peut le transformer en ombre pour l'équivalent du POU/5 de son ennemi en point de magie.

ZO-KALAR,
celui qui décide de la vie et de la mort

FOR	250
CON	200
TAI	100
DEX	100
INT	100
POU	125
APP	40
Points de vie :	30
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	25
Mouvement :	12

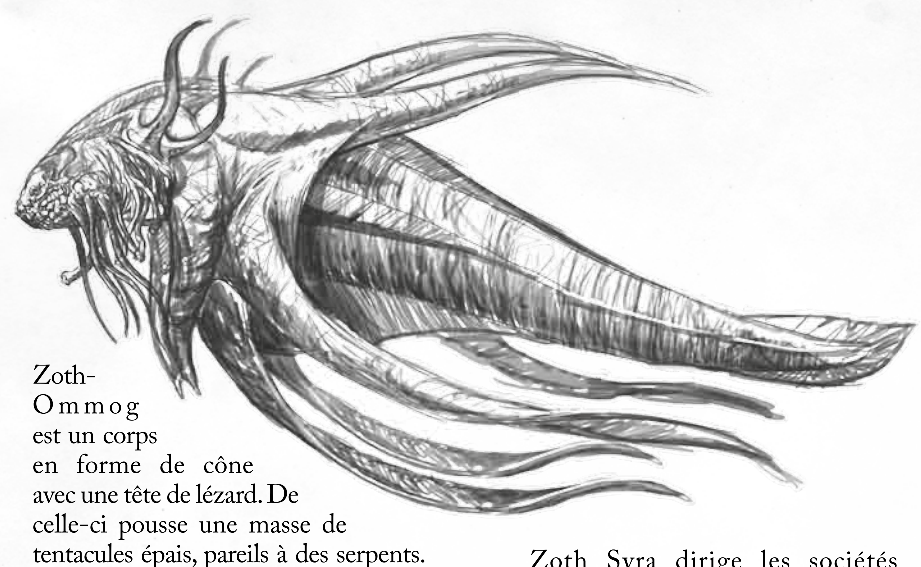
Armes : Toucher 95%, réduit le POU de la victime de 1D6x5.
Armure : Peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui lui procure une armure de 10 points.
Sorts : Peut invoquer une ombre pour 1 point de magie. Il peut toujours contrôler toutes les ombres en sa présence. Zo-Kalar connaît tous les sorts pour Contacter les autres Grands Anciens, ainsi que Contacter Nyarlathotep.
Perte de Santé mentale : Aucune perte de points de Santé Mentale pour avoir vu Zo-Kalar.

ZOTH-OMMOG

Grand Ancien

Un corps en forme de cône tronqué avec une large base. Ce torse conique surmonté d'une tête quelque peu reptilienne, cunéiforme, abrupte et plate, presque entièrement dissimulée sous une chevelure tourbillonnante. Ces cheveux, ou barbe et crinière, sont de grosses cordes coupées qui s'enroulent pareilles à des serpents ou à des vers... À travers cette répugnante crinière de méduse aux mèches grasses, le regard féroce de deux yeux qui rappellent ceux d'un serpent, un regard horrible dans lequel un amalgame de froideur et de moquerie inhumaines, que je ne pourrais définir que comme une menace exultante.

Lin Carter, *Zoth-Ommog*



Zoth-Ommog est un corps en forme de cône avec une tête de lézard. De celle-ci pousse une masse de tentacules épais, pareils à des serpents. En bas de son cou, quatre gros tentacules, ressemblant à des bras d'étoiles de mer, dépassent de chaque côté.

CULTE : Zoth-Ommog n'a pas de culte actif chez les humains. Quelques Profonds peuvent vénérer cette entité maléfique. Zoth-Ommog peut se manifester à travers une des nombreuses statues à son effigie, apparemment dispersées aux quatre coins du monde.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Généralement, il s'en prend à n'importe quel humain se trouvant sur son chemin, soit en l'attaquant avec un de ses gigantesques tentacules, soit en le mordant.

ZOTH-OMMOG,
Grand Ancien

FOR	200
CON	600
TAI	300
DEX	60
INT	100
POU	175
Points de vie :	90
Impact :	+5D6
Carrure :	6
Points de magie :	35
Mouvement :	50

Armes : Tentacule 90%, dégâts : Agrippe et écrase aux tours suivants (5D6 de dégâts par tour); Morsure 90%, dégâts : 1D6+3.
Armure : 10 points de peau épaisse et pustuleuse. Régénération de 3 PV par tour.
Sorts : Tous les sorts pour Appeler et Contacter, plus tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Zoth-Ommog.

ZOTH SYRA

Entité Unique
(race supérieure indépendante des Larves des Abysses vertes)

Et régnant aux côtés de l'indescriptible beauté diabolique qu'est Zoth Syra, il prit conscience qu'il y avait dans le chant de sa Reine l'écho de murmures incessants de voix endiablées.
C. Hall Thompson,
The Spaw of the Green Abyss

Zoth Syra dirige les sociétés aquatiques de Larves des Abysses vertes. Tout comme ses sujets, Zoth Syra est une masse de dépôt visqueux bleuâtre avec des traits changeants, beaucoup de membres et d'organes sensoriels.

CULTE : Zoth Syra n'a pas d'adorateurs autres que les Larves des Abysses vertes.

ZOTH SYRA,
reine des Abysses vertes

FOR	375
CON	260
TAI	450
DEX	5
INT	105
POU	175
Points de vie :	71
Impact :	+9D6
Carrure :	10
Points de magie :	35
Mouvement :	8 (roule)

Armes : Tentacules 65%, dégâts : 4D6 ou Agrippe; Écraser 79%, dégâts : Impact.
Armure : Aucune, mais Zoth Syra est immunisée contre les armes normales, les sorts, les armes enchantées, le feu et l'électricité. Les attaques chimiques lui infligent des dégâts normaux. Elle régénère 1D6 PV par tour. Si Zoth Syra est tuée, une des larves des Abysses vertes vient prendre sa place, son titre et son nom et grandit jusqu'à atteindre les impressionnants volume et pouvoirs de la Reine.
Sorts : Contacter une Larve des Abysses Vertes, ainsi que tout autre sort que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 4/1D20 + 1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Zoth Syra.

CHANT D'HYPNOS : Le chant de Zoth Syra attire et hypnotise ceux qui l'entendent. Celui qui échoue à un test de POU contre POU avec Zoth Syra devient son esclave dévoué et obéit à tous ses ordres. Pour se libérer de l'emprise hypnotique de Zoth Syra, il faut réussir un test majeur de POU ou sinon, il faut qu'un compagnon non atteint réussisse un test de Psychanalyse.

ATTAQUES : La reine des Abysses vertes peut faire une attaque physique en frappant avec 2D4 tentacules par tour, ou en écrasant sa victime sous son énorme masse gélatineuse. Les tentacules de Zoth Syra peuvent mesurer jusqu'à 80 mètres et elle peut attaquer autant de cibles qu'elle a de tentacules. Zoth Syra apparaît toujours avec au moins une Larve des Abysses Vertes.

ZSTYLZHEMGNI

Grand Ancien

Maîtresse de Ghizguth, Matriarche des Nuées –
Zstylzhemgni, Reine de toutes les choses envahissantes
Qui filent, piquent et rampent
Dans toute leur myriade de formes à pattes multiples
Richard L. Tierney,
The Minions of Zstylzhemgni

Zstylzhemgni peut apparaître soit sous la forme d'une nuée d'insectes piqueurs et dévorants, soit sous la forme d'un énorme insecte effroyable.

CULTE : Zstylzhemgni est peu vénérée par les humains, cependant, certaines races extraterrestres peuvent offrir des sacrifices à la Matriarche des Nuées. Les Insectes de Shaggai lui rendent un hommage spécial.

ZSTYLZHEMGNI,
Matriarche des Nuées

FOR	125
CON	335
TAI	185
DEX	105
INT	90
POU	150
Points de vie :	52
Impact :	+3D6
Carrure :	4
Points de magie :	30
Mouvement :	15 / 21 (vole)

Armes : Nuée 100%, dégâts 3D6 par tour; Morsure 80%, dégâts : 1D6+Impact; Piqûre 80%, dégâts : 1D6+2+ poison létal (voir ci-contre).
Armure : Sous sa forme de nuée, Zstylzhemgni n'a aucune armure. Cependant, la nuée ne subit qu'un point de dégâts par attaque physique réussie. Le feu et les produits chimiques blessent normalement la nuée. Sous sa forme d'insecte géant, Zstylzhemgni a 15 points d'armure sous la forme d'une carapace très dure.
Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu Zstylzhemgni sous sa forme de nuée; 1D6/1D20 points de Santé Mentale pour l'avoir vue sous sa forme d'insecte géant.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Tous les insectes et toutes les choses rampantes sont sous les ordres de Zstylzhemgni. Son arrivée est annoncée par un énorme regroupement d'insectes qui commencent à se rassembler moins de quelques minutes avant son arrivée.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Sous sa forme d'essaim, Zstylzhemgni attaque en enveloppant sa victime pour la piquer et la mordre. La vision et l'ouïe de la victime sont amoindries par les milliers d'insectes bourdonnants. Ainsi, les tests de la victime reliés à la vue ou à l'ouïe se font à la moitié de son pourcentage normal. Sous sa forme d'insecte géant, Zstylzhemgni peut attaquer soit en mordant avec ses puissantes mandibules, soit en piquant avec sa queue. Ceux qui sont piqués par la Matriarche des Nuées doivent réussir un test extrême de CON sinon ils meurent. Ceux qui survivent sont paralysés pendant 24-CON/5 heures ou jusqu'à être traités par un test de Médecine réussie.

ZU-CHE-QUON

Grand Ancien

Car il est le destructeur ultime et le vide éternel et silencieux de la Nuit Ancestrale… Car il n'a aucun lien avec la vie et le soleil, mais il aime les ténèbres et le silence éternel des abysses. Pourtant, il peut être invoqué à la surface de la Terre avant son temps… par des sorts anciens et des sons sourds qui atteignent son repaire profondément enfoui… Car il amène les ténèbres dans la lumière, toute la vie, tous les sons, tous les mouvements périssent lorsqu'il approche.

Henry Kuttner, *The Bells of Horror*

Cette entité se manifeste sous la forme de ténèbres vastes dont l'arrivée est annoncée par une chute de température et par un accroissement constant des vibrations terrestres. Zu-che-quon est parfois appelé Zushakon ou Zulchequon et est décrit en profondeur dans le *Livre d'Iod*. Melanicus, l'entité hypothétique de Charles Fort ressemble beaucoup à ce dieu.

CULTE : Il n'a pas vraiment de culte humain organisé.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Dans les régions où Zu-che-quon se prépare à se manifester, les humains et les animaux subissent des douleurs aux yeux et certains vont jusqu'à se les crever dans l'espoir de soulager leur tourment. Lorsque le Grand Ancien apparaît enfin, tous les humains et les animaux sont aveugles tant que le dieu n'est pas chassé. En présence de Zu-che-quon, les humains aveugles perdent 0/1 point de Santé Mentale par tour. Si ces pertes représentent plus de 20% de leur Santé Mentale actuelle, ils sombrent irrémédiablement dans la folie et se crèvent les yeux.
Le Grand Ancien est normalement invoqué par certains sons sourds comme ceux de cloches préparées pour l'occasion ou de notes de musiques capables d'atteindre sa tanière souterraine. Il ne peut être présent que tant que ces sons se poursuivent mais, une fois qu'il s'est manifesté, Zu-che-quon peut revenir sans être invoqué lors d'éclipses.
Zu-che-quon recouvre toute une région, affectant aussi bien les occupants de fermes éparses que toute la population d'une grande ville.

ZU-CHE-QUON,
le muet ténébreux

FOR	N/A
CON	500
TAI	varie
DEX	N/A
INT	100
POU	400
Points de vie :	100
Impact :	N/A
Carrure :	N/A
Points de magie :	80
Mouvement :	N/A

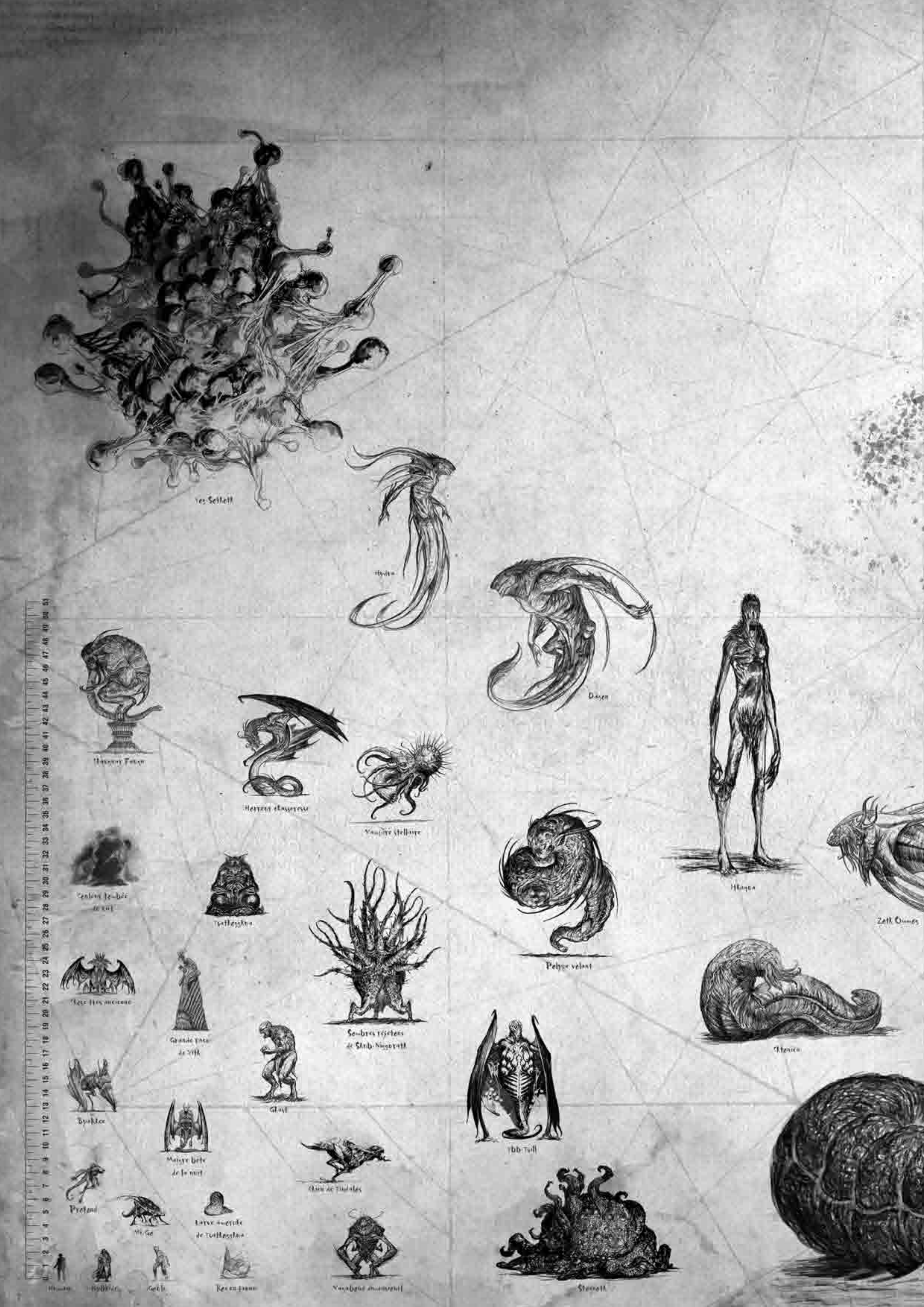
Armes : Aveugler 100%, dégâts : spéciaux (voir ci-dessus).
Armure : Zu-che-quon ne peut être blessé par aucune force physique, pas même la lumière. Il n'est affecté que par la magie et les armes enchantées. Ces dernières ne lui infligent que des dégâts minimaux.
Sorts : Choc aveuglant, Provoquer la cécité et tous les autres que le gardien lui octroie.
Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Zu-che-quon sous sa forme de ténèbres envahir une région voisine. 1/1D10 points de Santé Mentale pour se trouver dans la zone recouverte par les ténèbres lors du premier tour et 0/1 points par tour suivant.

LE JOURNAL DE SIR HANSEN POPLAN

LES DIVINITÉS DU MYTHE : RÉSUMÉ

Ainsi, avec tous ces écrits, nous nous posons une ultime question : comment récapituler toutes les divinités du Mythe?
Je pense que le plus important est de noter que les divinités du Mythe se divisent en deux catégories. Les Dieux Extérieurs, et peut-être quelques Dieux Très Anciens, sont au niveau de ce que j'appellerais les "vrais dieux". En fait, ils semblent représenter quelques aspects basiques et essentiels de l'univers : le temps, l'espace, l'énergie, la naissance, etc.… Le fait que ces forces soient personnifiées de manières si répugnantes et si méchantes est consternant compte tenu de la représentation qu'il donne de notre univers.
Nous connaissons ces "vrais dieux" mais seulement peu d'entre eux. Sont-ils plus nombreux? Sont-ils tous dotés de sensations? Les Dieux que nous adorons dans nos églises, dans nos synagogues et dans nos mosquées sont-ils également de vrais dieux? Je ne pourrais pas répondre.
Pour ce qui est des autres divinités du Mythe, du Grand Cthulhu au peu connu Summanus, je ne les considère pas du tout comme de vrais dieux. Ils semblent plutôt être les équivalents intergalactiques des petites brutes des cours d'école : les plus grands des enfants du quartier. Le Grand Cthulhu semble étroitement relié aux larves stellaires. Les archives montrent qu'il s'est accouplé avec Xoth et qu'ils ont eu une descendance. Il nous apparaît donc comme un humain sans grande humanité.
Cependant, les "divinités" inférieures demeurent très puissantes, et même bien plus que notre race tout entière. Ma division peut très bien manquer de pertinence, être sans conséquence, puisque pour la plupart des divinités du Mythe nous ne sommes que de petits grains de poussière. D'autre part, ces "divinités" inférieures peuvent être d'autant plus dangereuses, car elles ont des besoins et des désirs.
Les questions qui restent sans réponse à propos des divinités sont nombreuses. Pour quelles raisons sont-elles autant à être venues se rassembler sur Terre? Quels sont leurs buts réels? Quel sort réservent-elles à l'humanité? Nous ne pouvons qu'attendre et espérer.





Yog-Sothoth
Hydra
Dagon
Horreur chasseresse
Vampire stellaire
Ithaqua
Zoth-Ommog
Tsathoggua
Polype volant
Chthonien
Chose très ancienne
Grande race de Yith
Sombres rejetons de Shub-Niggurath
Ghoul
Byakhee
Maigre bête de la nuit
Yibb-Tstll
Chien de Tindalos
Profond
Mi-Go
Larve amorphe de Tsathoggua
Vagabond dimensionnel
Shoggoth







Chapitre Trois

CRÉATURES LÉGENDAIRES ET FOLKLORIQUES

Les créatures légendaires et folkloriques

Toutes les rencontres ne sont pas liées au Mythe. Voici certains monstres communs et populaires tirés des légendes, du folklore et de la cryptozoologie.
Les gardiens sont invités à en faire… vivre d'autres.

A

ÉPOUVANTAILS

Les épouvantails ressemblent aux golems en ce qu'ils sont généralement créés et animés par un sorcier pour servir de gardiens, d'assassins ou de serviteurs. La création et l'animation d'un épouvantail est bien plus facile et rapide que celles d'un golem. L'épouvantail est d'abord construit avec du bois, de la paille, des vieux vêtements et une citrouille sculptée ou un vieux sac cousu en guise de tête. Le sort pour animer un épouvantail nécessite 1D3 heures pour être lancé, la dépense de 10 points de magie temporaires et le sacrifice permanent de 5 points de POU. Les composantes du sort sont laissées à la discrétion du gardien. À la fin du rituel, le sorcier perd également 1D4 points de Santé Mentale.
Les épouvantails animés suivent un ordre simple comme « attaque tous ceux qui entreront dans ce champ » ou « protège ce livre », etc. Ils sont capables de faire des mouvements lents mais assurés et ne se fatiguent jamais ni n'abandonnent, à moins d'être détruits ou que leur créateur leur ordonne d'arrêter. Ils ne peuvent pas parler et souffrent d'autres limitations évidentes (un épouvantail ne peut pas conduire ni utiliser d'appareils ou d'armes à feu, ne peut pas recourir à une compétence basée sur l'INT, etc.). Ils peuvent utiliser des armes simples comme des faucilles, fourches, des hachettes et des faux.
Les épouvantails n'ont que les points de POU qui leur est donné par leur créateur. Si un épouvantail perd ces points de POU, il devient immédiatement inanimé et le reste tant que le sorcier n'aura pas relancé le sort et ne lui aura pas redonné 5 points de son POU. Les épouvantails sont particulièrement vulnérables au feu, mais insensibles à presque toutes les autres armes. Souvent, un épouvantail pourra se régénérer ou se reformer, même s'il est mis en pièces. Le seul moyen de détruire vraiment un épouvantail est de le drainer de ses points de POU ou de le détruire au point qu'il n'en reste vraiment rien. Le moyen le plus efficace d'y parvenir est de l'incinérer.
L'exception à tout ce qui précède est bien sûr quant un esprit malveillant possède un épouvantail. Dans un tel cas, l'épouvantail aura les FOR, CON, TAI et DEX standards, mais les INT et POU de l'entité qui le possède, ainsi que ses connaissances et sorts.

AUTRES CHOSES ANIMÉES :

Ces bases peuvent aussi être appliquées aux poupées, marionnettes ou mannequins animés, bien que les FOR et TAI doivent être ajustés à la hausse ou à la baisse.

ÉPOUVANTAIL

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	105	(6D6)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	15	(1D6)x5
INT	N/A	N/A
POU	5	5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 6
Attaques par round : 1
Armes : Étrangler 25%, dégâts : suffocation; Faucille 20%, dégâts : 1D6+1+Impact; Fourche 25%, dégâts 1D8+1+Impact; Hachette 20%, dégâts : 1D6+1+Impact; Faux 15%, dégâts : 1D10+1+Impact.
Armure : 2 points de bois et de paille. Les épouvantails ne subissent aucun dégât par les armes d'empalement. Les armes contondantes et celles qui tranchent n'infligent que la moitié de leurs dégâts. Les épouvantails sont particulièrement inflammables et perdent 1D6+2 PV par tour de dégâts par le feu. S'ils ne sont pas drainés de leurs 5 points de POU ou totalement incinérés, les épouvantails peuvent se régénérer ou se reconstruire en TAI minutes.
Compétences : Obéir aux ordres 100%.
Habitat : Les champs et fermes où il a été créé.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu un épouvantail animé.

FANTÔMES

Chaque fantôme devrait être modelé par le gardien en fonction des circonstances de l'aventure. Les fantômes possèdent généralement uniquement INT et POU et sont des formes floues et brumeuses. Ils hantent des lieux précis ou parfois des objets précis, comme un bateau ou une voiture. Dans de rares cas, un fantôme pourrait même hanter une personne ou une famille spécifique.
Les fantômes peuvent être, ou non, vulnérables à la magie. Certains fantômes pourraient ne pas pouvoir être exorcisés. Les fantômes semblent plus particulièrement hanter les lieux qui leur permettent de communiquer les horreurs qui ont mené à leur formation. Parfois, un fantôme peut donner des indices ou des instructions qui, s'ils sont compris et suivis, permettent au fantôme de se dissoudre et de retrouver la paix. Bien que tous les fantômes soient terrifiants, certains sont plus horribles que d'autres. Une perte de 1D8 points de Santé Mentale est la perte maximale.
Pour une attaque de fantôme, effectuez un test en opposition de POU. La cible peut avoir l'impression que le fantôme tente de la griffer, de l'attirer contre lui ou de l'attaquer physiquement.
Si la cible l'emporte, le fantôme perd 1D3X5 points de POU. S'il est raté, c'est l'investigateur qui subit cette perte. . La perte de caractéristique est permanente. Les fantômes très puissants peuvent drainer 1D6x5 points de POU ou plus à leur victime en un seul tour de combat, mais des entités aussi puissantes ne perdent tout de même que 1D3x5 points de POU si elles sont vaincues par leur victime au cours d'un tour. Comparez avec les spectres, décrits plus loin.
Les fantômes peuvent prendre la forme de créatures humanoïdes brumeuses, de manifestations lumineuses, de créatures à l'aspect solide, de silhouettes nuageuses, de choses sans tête, de véhicules comme des trains, des voitures, des bateaux, d'animaux, etc. Ils sont connus sous de nombreuses appellations : fantômes, esprits, ombres, revenants, apparitions, poltergeists, etc. Chaque type de fantôme a ses manifestations et pouvoirs spécifiques. Le gardien peut s'inspirer de centaines de films et de livres pour créer ses fantômes. Voici quelques options et suggestions.

- Les apparitions sans tête sont généralement « solides », comme un zombie. Pour leur faire connaître le repos, il faut réunir leur tête et



leur corps. Le Cavalier sans tête de Sleepy Hollow est le plus connu de ces apparitions.

- Les véhicules fantomatiques tendent à apparaître toujours aux mêmes lieu, date et instant. En montant à bord d'un train ou d'un navire fantôme, l'investigateur sera emmené en une autre dimension ou époque et ne sera bien souvent jamais revu. Les légendes urbaines mentionnent un auto-stoppeur qui aurait été pris en charge le long d'une route de campagne isolée et qui aurait découvert que la personne lui ayant si gentiment permis de monter à bord de son véhicule était en fait morte depuis plusieurs années. Le Hollandais volant est certainement le bateau fantôme le plus connu.
- Les fantômes peuvent aussi hanter les opéras. Ils semblent alors obsédés par certains artistes ou veulent se venger d'une injustice subie de leur vivant. Éric, le Fantôme de l'opéra, est certainement le plus connu d'entre eux (même si techniquement, Éric n'était pas un vrai fantôme, mais simplement un fou difforme se faisant passer pour tel).
- Les chiens fantômes apparaissent souvent pour avertir d'un danger imminent. Ils apparaissent aussi parfois dans les landes ou les forêts pour tenter d'attirer des investigateurs inconscients dans un piège. Les Îles britanniques foisonnent de telles légendes.
- Certains bâtiments aussi peuvent être hantés. Résoudre le mystère du bâtiment ou découvrir son noir secret suffit pour qu'il disparaisse à jamais. Amityville en est un bon exemple.
- Les poltergeists peuvent être des entités violentes, connues pour jeter des objets à travers les pièces. Ils semblent particulièrement attachés aux maisons où vivent des enfants et adolescents. Le premier Poltergeist est le meilleur film sur le sujet.
- Les fantômes de la rédemption peuvent prendre la forme d'une personne issue du passé de leur cible, venue l'avertir d'amender sa conduite. L'exemple classique est tiré du Conte de Noël de Dickens : le fantôme de Jacob Marley. Le gardien pourrait même vouloir reprendre l'idée des trois fantômes de Noël (passé, présent et futur).

Les fantômes faits sur mesure sont d'excellentes sources de scénarios inquiétants. Des campagnes entières pourraient être bâties autour de l'étude et de l'exorcisme de fantômes. Les livres à lire pour donner des idées sur les fantômes sont : Hantise (autant le roman que le film) de Shirley Jackson, Shining de Stephen King, les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (particulièrement Carnacki et les fantômes) ainsi que celles de Montague R. James. Henry James a voué tout un volume aux histoires de fantômes dans ses Œuvres complètes et Rudyard Kipling a raconté d'excellentes histoires de fantômes se déroulant en Angleterre et en Inde. Tel que nous l'avons dit, le Conte de Noël de Charles Dickens est un classique. Russell Kirk a écrit plusieurs histoires passionnantes. Les anthologies d'histoires de fantômes actuelles – nouvelles ou classiques – se trouvent dans la plupart des bibliothèques. Comme les fantômes qu'ils décrivent, la plupart de ses livres pourraient être difficiles à trouver, mais les bibliothèques municipales devraient les avoir. La plupart des séries – Vendredi 13, Twilight Zone, etc. – ont déjà traité des fantômes et il existe des films récents et classiques sur le sujet.

GOLEMS

Les Juifs polonais, après avoir dit certaines prières et observé certains jours de fête, sculptent une silhouette humaine dans l'argile ou la glaise qui, après avoir prononcé la formule magique Shen-ham-phorasch, prend vie. Il est certain que ce personnage ne peut pas parler, mais il peut comprendre ce qu'on lui dit et lui ordonne jusqu'à un certain point. Ils l'appellent golem et c'est un serviteur qui accomplit toutes sortes de tâches domestiques. Il ne peut jamais sortir seul. Sur son front est écrit le mot Aemaeth (vérité, dieu), mais il devient chaque jour plus grand et peut facilement devenir plus fort que ses maîtres, aussi petit qu'il ait été au début. Effrayés, ils effacent les premières lettres de son front pour qu'il ne reste que maeth (il est mort), et il rapetisse pour redevenir argile.

Jakob Grimm,
Zeitung für Einsiedler (journal des ermites)

Le golem est une créature faite par l'homme, issue du folklore juif des légendes médiévales de la Cabbale centrées sur les enseignements du Sepher Yetsirah. Il est généralement modelé dans l'argile et se voit donner la vie par le biais de cérémonies magiques et religieuses. Modelé sous une forme humaine, le front du golem porte l'inscription aemaeth, qui lui donne la vie. Le rituel qui permet d'animer un golem dure plusieurs jours, alors que des prières et rituels spéciaux sont accomplis (tirés du Sepher Yetsirah, hébreu, aucune perte de Santé Mentale, +4% en occultisme, sort : Création de golem) et que des repas particuliers sont faits. Une fois animé, le golem obéit à des ordres simples de son créateur. Le monstre ne peut pas parler, il est lent et a d'autres limites évidentes (il ne peut pas conduire, utiliser une arme ou tout objet manuel, recourir à des compétences basées sur l'INT, etc.). Cependant, un golem est incroyablement fort et résistant. Un golem ne se fatigue jamais et suivra tout ordre jusqu'à l'accomplissement de sa tâche, jusqu'à ce que son créateur l'arrête ou qu'il soit détruit. Bien qu'il soit souvent sculpté

CRÉATURES, PAR TYPE



dans l'argile, un golem pourrait tout aussi bien être fait de n'importe quoi. Le personnage le plus souvent lié aux légendes sur les golems est le rabbin Judah Loew de Prague (1520-1609) dont l'histoire a servi d'inspiration au film muet de Paul Wegener de 1915 *Der Golem*. La légende du golem a aussi servi d'inspiration au roman *Frankenstein* de Mary Shelly.
Chaque semaine 5 points de FOR et 5 points de TAI que sa force et sa taille augmentent, il en va de même pour qu'il échappe au contrôle de son maître. Chaque semaine, il existe un pourcentage cumulatif de 5% que le sorcier perde son emprise sur le golem. Une fois libéré, la première action du golem est de se libérer de l'emprise de son créateur. S'il parvient à échapper à sa créature, le sorcier peut en reprendre le contrôle en accomplissant les longs rituels qui lui ont donné vie. Ce procédé prend des jours et nécessite que le sorcier demeure caché, bien à l'abri du golem.
Au combat, un golem peut frapper avec ses deux mains à chaque tour, ou utiliser ses deux bras pour saisir et écraser sa victime. Un golem pourrait être un gardien très puissant – pour de courtes durées – pour un sorcier fou ou un adepte de l'occulte. Effacer les deux premières lettres sur le front de la créature la détruit instantanément.
Le rituel pour créer un golem prend 1D6+4 jours, nécessite la dépense temporaire de 15 points de magie ainsi que le sacrifice permanent de 25 points de POU. Les ingrédients pour les rituels, sorts et repas sont laissés à la discrétion du gardien, mais devraient être nombreux, rares et exotiques. À la fin du rituel, le sorcier perd également 1D6 points de Santé Mentale. Le temps nécessaire pour ce long procédé n'inclut pas le temps nécessaire à la construction du golem, qui doit être terminé avant le début du rituel.

GOLEM

carac.	Moy.	Jet
FOR	120*	(5D6+6)x5*
CON	85	(3D6+6)x5
TAI	90	(3D6+8)x5*
DEX	15	(1D6)x5
INT	15	(1D6)x5
POU	60	(2D6+5)x5
Points de vie moy. :		17*
Impact moy. :		+2D6
Carrure moy. :		3
Mouvement :		6
Attaques par round :		2

* de base : la FOR et la TAI augmentent chacune de 5 poins par semaine. Les PV et l'Impact augmentent en conséquent.
Armes : Poing 45%, dégâts : 1D6+1/2 Impact; Écraser 35%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 9 points d'argile ou de pierre. Les golems sculptés dans d'autres matières auront d'autres niveaux d'armure selon la matière. Effacer les deux premières lettres sur le front du golem détruit instantanément la créature.
Habitat : L'endroit où il a été créé.
Perte de SAN : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un golem

LOUPS-GAROUS

Humanoïdes ou loups

La première catégorie est celle des êtres humains maudits qui se transforment parfois, par la suite, en des monstres mi-hommes mi-bêtes, généralement à la pleine lune. Ces malheureux peuvent ne pas avoir conscience de cette malédiction ou haïr ce qu'ils sont devenus. La deuxième catégorie peut se transformer complètement en loup, aime ses transformations et a plus de contrôle sur ses métamorphoses que la première catégorie. Les attaques sauvages, comme celles des chiens enragés, sont typiques des deux catégories. La masse de l'individu ne change pas, même si sa forme est modifiée.
Les deux catégories se propagent apparemment en transmettant l'agent qui provoque la transformation par la salive lors de morsures. Ainsi, même une attaque ratée est dangereuse. Si la victime est blessée par la morsure d'un loup-garou, elle se transformera en un loup-garou à la pleine lune suivante.
Sous sa forme de loup, les loups-garous

LOUP-GAROU, Homme-bête

carac.	Forme humaine test / moyenne	Loup géant test / moyenne
FOR	(6D6)x5 / 105	(6D6)x5 / 105
CON	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65
TAI	(3D6)x5 / 50	(3D6+1D3)x5 / 60
DEX	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65
INT	(de 1D4+2 x 5 à 2D6+6)x5 / de 20 à 65	(1D4+2)x5 / 20
POU	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65
Points de vie	12	12
Impact	+1D4	+1D6
Carrure	1	2
Mouvement	12	13
Morsure	30% / 1D8+1/2 Impact	30% / 1D8+Impact
Infection	99% / spécial (voir ci-dessus)	99% / spécial (voir ci-dessus)
Griffes	35% / 1D6+Impact	65% / 1D6+Impact
Armure	1	1
Régénération	1 PV par tour	1 PV par tour

Compétences : Se cacher 60%, Traquer selon l'odeur 90%.
Habitat : N'importe quel lieu où la pleine lune brille.
Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un loup-garou ; 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir assisté à son changement de forme.

sont très résistants aux blessures, et régénèrent 1 PV par tour de combat. Les cicatrices et traces de tels dégâts demeurent, même lorsque le loup-garou a repris sa forme humaine. La guérison les laisse faibles, les obligeant souvent à garder le lit plusieurs jours. Les loups-garous sont immunisés contre presque toutes les armes, mais ils peuvent être blessés ou tués par le feu ou par les armes en argent. (Une fois sa fourrure en feu, le loup-garou perd les PV plus vite qu'il ne les régénère.)
L'argent, métal lunaire, est nocif pour les loups-garous. Pour déterminer les dégâts, effectuez un test majeur de CON pour le loup-garou en utilisant comme valeur d'opposition le montant des dégâts x5. S'il est vaincu, le loup-garou meurt. Sinon, il perd la moitié des points de dégâts infligés et ne peut pas régénérer les PV perdus de cette manière.
Sous leur forme humaine, les loups-garous sont normaux en apparence et leurs caractéristiques sont humaines. La forme d'homme-bête et de loup géant partagent les mêmes attaques, armures, etc. Le gardien peut, ou non, imposer une perte de Santé Mentale pour avoir vu un loup-garou sous sa forme de loup. S'il y a une perte de Santé Mentale, la créature devrait avoir les yeux brillants et d'autres aspects surnaturels pour expliquer l'impact qu'elle a sur le personnage.

MÉGALODONS

Charcharodon megalodon

Il s'agit du plus grand spécimen de requin jamais découvert : des dents longues de 10 cm ont été découvertes, révélatrices d'une morsure d'un rayon de 1m80. Cette créature pourrait mesurer de 12 m à 30 m et peser jusqu'à cent tonnes, voire plus. Pour tous les autres aspects, il était comme les grands requins blancs actuels, nageant constamment pour ne pas se noyer, se nourrissant de tout ce qu'il pouvait trouver, voyageant seul, territorial, etc. Le mégalodon se nourrissait de bancs de poissons entiers, de mammifères marins, de pieuvres et de baleines. Rencontrer un membre de cette espèce préhistorique serait une expérience vraiment terrifiante.

MÉGALODON

carac.	Moy.	Jet
FOR	375	(10D6+40)x5
CON	315	(8D6+35)x5
TAI	425	(10D6+50)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	95	(2D6+12)x5

Points de vie moy. : 74
Impact moy. : +9D6
Carrure moy. : 10
Mouvement : 10
Attaques par round : 2
Armes : Morsure 70%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : 10 points de peau.
Habitat : Bien qu'il soit probablement éteint, quelques-uns de ces prédateurs marins pourraient avoir survécu dans les profondeurs de l'Océan Pacifique.
Perte de SAN : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un mégalodon, à cause de sa taille simplement monstrueuse et du fait qu'ils sont censés être éteints.

MOMIES

Ces êtres morts-vivants sont semblables à des zombies intelligents. Certains cultes gardent des momies dans leurs temples pour en être les gardiens. Comme les zombies, les momies doivent être écartelées pour être éliminées. Contrairement à la croyance populaire, de nombreuses momies ne sont pas munies de bandelettes et se déplacent relativement rapidement. Certaines momies sont créées par une exposition prolongées à des conditions extrêmement arides. Les momies ne peuvent pas régénérer naturellement leurs points de magie.
Une momie a le double de sa FOR humaine, une fois et demie sa CON d'origine et les deux tiers de sa DEX.
Comme le bitume et les bandelettes sont souvent utilisés pour les préserver, et que leur chair est parfaitement desséchée, le feu est particulièrement efficace contre les momies. Les dégâts infligés sont normaux, mais les flammes sont plus difficiles à éteindre.

MOMIE

carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(3D6x10)x5
CON	80	(3D6x7)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	80	(1D6+12)x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Mouvement : 6
Attaques par round : 1
Armes : Poing 70%, dégâts : 1D6+Impact; Agripper 25%, dégâts : spéciaux.
Armure : 2 points de peau. Les armes d'empalement sont inutiles, à moins qu'elles ne coupent un membre ou la tête.
Compétences : Se déplacer en silence 50%, Suivre sa proie 40%.
Habitat : Égypte, Mexique, Amérique du Sud, les régions arides du monde.
Perte de SAN : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une momie.

MONSTRES DES LACS

À peu près tous les grands lacs du monde ont une légende concernant un monstre qui vivrait dans leurs profondeurs. Les monstres des lacs sont des créatures immenses mais discrètes qui ont généralement un long corps, comme celui d'une anguille, ou des corps ramassés et trapus avec de longues queues et de très longs cous. Leur peau est foncée et lisse, ils ont de petites têtes et souvent des nageoires, au nombre de quatre. De tels monstres peuvent mesurer jusqu'à 15 mètres et peser plus d'une tonne. Il est dit que certaines de ces créatures mystérieuses pourraient être des descendants, voire des survivants, des espèces préhistoriques. Ils se trouvent généralement dans les lacs profonds et froids d'eau douce. Parmi les monstres les plus connus figurent le monstre du Loch Ness en Écosse et Ogopogo du lac Okanogan en Colombie-Britannique (Canada).
Les monstres des lacs se nourrissent de poisson et de nourriture aquatique. Certains respirent sous l'eau alors que d'autres font surface régulièrement pour remplir leurs poumons d'air. Bien que leur long cou ou leur dos bossu puisse être vu à la surface de l'eau de temps en temps, les monstres ne sortent pas souvent des profondeurs de leur lac. Nessie, Ogopogo et les autres monstres sont généralement timides et évitent les humains. Il est très rare de voir un tel monstre, les preuves sont encore plus rares et les attaques sur des humains quasiment inexistantes. Cependant, certains récits mentionnent que des bateaux auraient été poursuivis ou que des monstres auraient fait surface près de baigneurs. Ces créatures pourraient attaquer si elles sont dans une situation dont elles ne peuvent s'échapper ou si leurs bébés sont menacés.

MONSTRES DES LACS

carac.	Moy.	Jet
FOR	190	(5D6+20)x5
CON	160	(5D6+15)x5
TAI	205	(4D6+20)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	55	(2D6+4)x5
POU	85	(3D6+6)x5
Points de vie moy. :		36
Impact moy. :		+4D6
Carrure moy. :		5
Mouvement :		10 (nage)
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D6+1.
Armure : 12 points de peau.
Compétences : Détecter les mouvements sous l'eau 90%.
Habitat : Lac profond d'eau douce et froide.
Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu le monstre d'un lac.

PLANTES CARNIVORES

Les légendes, le folklore, les romans et les films sont remplis de jungles exotiques et sombres peuplées de plantes carnivores gigantesques. Elles sont décrites dans tous les genres : fantasy, horreur, pulp et science-fiction, dans les livres autant que dans les films. Il y a quelque chose de dérangeant dans l'idée que le monde soit à suffisamment l'envers pour que les plantes se révoltent contre les animaux et deviennent carnivores.

Les plantes carnivores ont plusieurs formes, des versions gigantesques des plantes carnivores réelles, comme la dionée attrape-mouche ou le droséra, ou peuvent être des arbres aux nombreux tentacules ou des fleurs énormes et magnifiques qui se referment sur leur proie. Parfois, les plantes carnivores sont dotées de raison ou d'intelligence. Parfois, elles peuvent même se déplacer. D'autres sont simplement des pièges botaniques qui attendent patiemment qu'un aventurier inconscient s'approche trop près.

Parfois, les plantes carnivores sont des espèces naturelles des jungles profondes et inexplorées. Parfois, ce sont des choses mutantes changées par des produits chimiques ou des radiations. Les savants fous sont connus pour créer des plantes carnivores pour leurs propres raisons, incompréhensibles. Les tribus primitives vénèrent parfois des plantes carnivores, sacrifiant de belles jeunes femmes vierges ou de beaux jeunes hommes à ces horreurs botaniques. Parfois même, les plantes carnivores servent de gardiens aux savants fous.

Lorsqu'il conçoit une plante carnivore, le gardien devrait se montrer créatif. Enlaidissez des plantes actuelles : donnez des épines vénéneuses aux roses, de la sève acide aux arbres. Créez des versions géantes des vraies plantes carnivores (n'importe quelle encyclopédie vous fournira des descriptions et photos des nombreuses variétés existantes). Comme il existe une grande variété de plantes carnivores, les caractéristiques indiquées ici ne sont que de vagues suggestions. Chaque gardien devrait créer son espèce comme il le souhaite.

PLANTES CARNIVORES

carac.	Moy.	Jet
FOR	100 ou plus	(4D6+6)x5 ou plus (varie)
CON	50 ou plus	(3D6)x5 ou plus (varie)
TAI	155 ou plus	(6D6+10)x5 ou plus (varie)
DEX	50 ou plus	(3D6)x5 ou plus (varie)
INT	N/A (en général)	N/A (en général)
POU	50 ou plus	(3D6)x5 ou plus (varie)
Points de vie moy. :		20 ou plus
Impact moy. :		+2D6 ou plus
Carrure moy. :		3 ou plus
Mouvement :		0 (en général)
Attaques par round :		1

Armes : Piège 35% (ou plus), dégâts : Impact + piège, enserre, agrippe, retient sa victime ; Digestion automatique une fois la cible tenue, dégâts : 1D6 (ou plus) de brûlures acides par tour; d'autres au choix du gardien.
Armure : variable, mais au moins 1D6 points de tiges épaisses, de feuilles, d'écorce, etc. plus 1D6 ou plus de régénération par tour.
Compétences : Attirer sa proie 75%, Sentir sa proie 75%.
Habitat : Les jungles profondes et sombres du monde entier. Les laboratoires et repaires des savants fous.
Perte de SAN : 0/1D4 à 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une plante carnivore, selon son étrangeté ou sa laideur.

Quelques plantes carnivores émettent un suc gastrique acide qui tue et digère leur proie, d'autres ont des épines ou filaments qui sucent le sang. Certains ont des tiges, des feuilles ou des pétales qui écrasent leur proie tandis que d'autres ont des racines ou des branches qui capturent leur victime. Les armes possibles incluent les bourgeons qui mordent, les épines qui griffent, les tiges qui étranglent, les branches qui écrasent, les feuilles collantes, le pollen ou la sève empoisonnés ou acide, etc. Il devrait y avoir des niveaux différents pour attaquer et digérer. L'attaque est ce qui piège la proie alors que la digestion est l'acide ou le poison dont la plante se sert pour dévorer ses victimes.

SASQUATCH

Les sasquatch (aussi appelés *Big Foot*) sont une race humanoïde de géants poilus qui vit dans les forêts d'Amérique du Nord, et plus particulièrement sur la côte nord-ouest pacifique (bien que tous les états américains et provinces canadiennes aient des rapports sur lui). Ils mesurent plus de deux mètres et sont couverts de poils épais d'une couleur rousse ou brune. Les sasquatch sont nocturnes et omnivores, mangeant les plantes et animaux qu'ils trouvent. Les hurlements de ces créatures sont effrayants et ils ont une odeur repoussante. Ce sont généralement des créatures timides qui évitent les humains. Cependant, il existe des histoires d'attaques contre des humains, voire de kidnapping. De nombreuses traces de pas gigantesques ainsi que de longs poils non identifiés ont été trouvés au cours des années, tendant ainsi à prouver l'existence des sasquatch. Il existe plusieurs photographies ou films de ces créatures. Presque toutes les tribus amérindiennes parlent des sasquatch ou de créatures similaires et nombreuses sont celles qui leur attribuent des pouvoirs spéciaux ou magiques. Les sasquatch sont généralement vus seuls. Certains investigateurs spécialisés en paranormal pensent qu'il existe des liens entre les sasquatch et les ovnis. Certains anthropologues pensent que

GÉANTS HUMANOÏDES POILUS

carac.	Sasquatch test / moyenne	Yétis test / moyenne
FOR	(4D6+6)x5 / 100	(3D6+6)x5 / 80
CON	(4D6)x5 / 70	(3D6+6)x5 / 80
TAI	(4D6+6)x5 / 100	(2D6+6)x5 / 65
DEX	(3D6)x5 / 50	(3D6+3)x5 / 65
INT	(2D6+3)x5 / 50	(2D6+3)x5 / 50
POU	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
Points de vie	17	14
Impact	+1D6	+1D4
Carrure	2	1
Mouvement	8	8
Poing	65% / 1D3+Impact	50% / 1D3+Impact
Jet de pierre	50% / 1D6+ 1/2 Impact	50% / 1D6+ 1/2 Impact
Armure	3	4

Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un sasquatch; 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un yéti ou tout autre être plus petit qu'un sasquatch. De plus, toutes ces créatures peuvent émettre un hurlement à glacer le sang qui fait perdre 0/1 point de Santé Mentale lorsqu'il est entendu.

LES APTITUDES MAGIQUES DES SASQUATCH

Option

De nombreux peuples indigènes attribuent des pouvoirs magiques aux humanoïdes poilus. Le seul pouvoir qui leur soit accordé par tous est celui d'obscurcir l'esprit des hommes. Pour cela, la créature doit remporter un test en opposition de POU.. Ce pouvoir est utilisé principalement pour éviter la détection. En cas de succès, la créature peut se trouver devant sa victime ou passer devant elle sans être vue. Le sort dure POU secondes ou jusqu'à ce que la créature entre en contact physique avec sa victime.

ces créatures seraient l'ancêtre survivant du gigantopithèque préhistorique, un énorme hominidé poilu éteint depuis longtemps.

Les diverses communautés ont des noms différents pour leurs créatures locales : Momo dans le Missouri et en Louisiane, Skunk Ape en Floride, Winsted Wildman dans certaines parties du Connecticut, Bigfoot sur la côte nord-ouest pacifique, etc. De toutes les créatures régionales, Momo semble la plus agressive puisque certaines histoires mentionnent qu'il tue des chiens, chasse et attaque les gens.

Compétences : discrétion 65%, grimper 70%, pister 60%, sauter 70%, trouver objet caché 55%
Habitat : Amérique du Nord, surtout le nord-est, sur la côte pacifique.

Les yétis, aussi appelés abominables hommes des neiges, sont des cousins plus petits des sasquatch d'Amérique du Nord, connus dans la chaîne himalayenne. Les yétis mesurent à peine 1m50 et sont entièrement couverts de poils noirs épais. Comme les sasquatch, les yétis sont nocturnes et omnivores, et ils évitent les humains. Les yétis et leurs traces sont souvent vus par les amateurs d'escalade, bien qu'ils s'échappent rapidement dans les hauteurs ou se retirent dans des grottes. Les hauteurs impressionnantes, le manque d'air et le froid mordant n'affectent pas les yétis comme les humains. Parfois, lors d'hivers particulièrement rudes, les yétis descendent de leurs montagnes pour trouver de la nourriture dans les villages. Ce sont des histoires rares car les yétis timides n'attaquent généralement pas les humains.

Compétences : discrétion 55%, grimper 90%, pister 50%, sauter 90%, trouver objet caché 65%
Habitat : Les montagnes himalayennes et autres chaînes asiatiques.

Tous les continents ont leurs propres histoires de géants poilus, certains timides, d'autres agressifs.



SPECTRES

Ce genre de fantômes en colère et puissant semble être créé par un sentiment surpuissant de frustration et de haine au moment de la mort.

Comme les fantômes, les spectres peuvent hanter ou garder des lieux spécifiques et, comme eux, ils n'ont qu'INT et POU en caractéristiques. Chaque spectre devrait être conçu spécialement, avoir ses propres intérêts et ne pas avoir de POU supérieur à 65, sauf rares exceptions. Leur INT peut varier grandement.

La perte de Santé Mentale pour avoir vu un spectre est d'au moins 1/1D8 points. Les spectres vivent sur le plan éthéré et cela leur donne des pouvoirs et vulnérabilités différents. Ils sont vulnérables à la magie. Leur POU agit comme la CON en cas d'attaque magique. Certains spectres ont des points de magie et, s'ils les perdent tous, ils se dissolvent et ne peuvent pas revenir pendant au moins une semaine. D'autres ne seront pas capables du tout de se reformer ou ne le pourront qu'à des coûts en POU énormes. D'autres n'ont pas de points de magie, rien que du POU et perdre tout leur POU fait en sorte qu'ils sont dissouts pour l'éternité. Aucun spectre ne négocie et aucun ne révèle jamais de secret. Laissez cela aux fantômes.

Peu importe la conception de votre spectre, la procédure d'attaque demeure la même. D'abord, comparez le POU du spectre à la COeffectuez un test en opposition POU du spectre / CON de la cible. Si la cible échoue, elle perd (1D6-1)x5 points de FOR, INT, CON ou POU (en fonction des motivations du spectre). Une victime réduite à zéro point dans l'une de ces caractéristiques est soit morte, soit paralysée ou réduite à un état végétatif tant que la caractéristique n'aura pas remonté. Ces attaques peuvent se poursuivre jusqu'à ce que la victime ait perdu tous ses points dans la caractéristique visée ou qu'elle parvienne à fuir les lieux.

Si la cible résiste avec succès, le spectre perd le même montant de points de POU ou 1D6-1 points de magie. S'il perd tous ses points de magie, il est chassé, peut-être même de manière permanente, au choix du gardien. Un spectre ne récupère jamais les points de caractéristique perdus.





SQUELETTES

Humains animés

Les squelettes animés se trouvent dans quelques légendes médiévales et dans les histoires et films modernes.

Les os séchés sont plutôt cassants et cèdent au moindre coup brutal, mais aucune zone d'un squelette n'est plus vulnérable qu'une autre. Pour simuler cela, ignorez les réussites spéciales, les coups critiques et ainsi de suite. Tout coup porté à un squelette à une chance de le détruire égale ou inférieur au nombre de points de dégâts infligés x4, sur 1D100. Par exemple, si une hache atteint un squelette et lui inflige 8 points de dégâts, il y aurait 32% de chances pour que le squelette soit entièrement détruit. À moins que le squelette soit entièrement détruit, il n'est pas affecté.

Ensuite, appliquez un malus de 20 % pour l'atteindre avec une arme d'estoc, puisqu'une grande partie de la cible n'est que de l'air.

Les squelettes animés utilisent généralement des armes plutôt que de frapper directement, peut-être parce qu'ils se brisent facilement. Équipez-les comme vous le voudrez, généralement de petits gourdins ou d'épées, avec un pourcentage de compétence de DEXx3.

Il n'existe aucune explication valable pour que les os continuent de bouger alors que les muscles, les tendons et les ligaments ont disparu.



SQUELETTES HUMAINS

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	N/A	N/A
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	5	5
Points de vie moy. :		N/A
Impact moy. :		N/A
Carrure moy. :		N/A
Mouvement :		7
Attaques par round :		1

Armes : N'importe quelle arme de corps-à-corps DEXx3%, dégâts : selon l'arme.

Armure : Aucune. Un squelette pourrait porter des vêtements ou une armure qui lui donnerait des points de protection.

Compétences : Inquiétant claquement des os 45%, Se relever de manière impromptue 60%.

Habitat : Les ruines, tombeaux, coffres aux trésors, donjons et repaires de sorciers.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un squelette animé.

VAMPIRES

Tous les joueurs aimeraient en découdre avec ces suceurs de sang, mais les histoires sur les vampires et leurs pouvoirs se contredisent à tel point que chaque gardien devrait déterminer quels faits sont vrais et lesquels sont légendaires. Voici certaines possibilités :

- Un vampire n'a pas de reflet.
- Un vampire pourrait devoir retourner dans la terre dans laquelle il a été enterré à l'origine durant la journée.
- La troisième morsure d'un vampire cause la mort du personnage, qui devient ensuite un mort-vivant.
- Un vampire n'a aucun pouvoir particulier durant la journée et pourrait être incapable de sortir de son cercueil.
- Les vampires ont les paumes poilues et une haleine écœurante. Ils pleurent des larmes de sang.
- Tuer le vampire qui les a créées libère ses victimes du vampirisme, ou tue instantanément tous ceux qu'il a créés.
- Selon la religion catholique, la croix protège contre les vampires, du moins un certain temps, et l'eau bénite les brûle (1D6 points de dégâts par fiole de 30 ml). Une étoile de David pourrait avoir le même effet pour les juifs.
- Les vampires ne peuvent pas traverser l'eau vive.
- L'ail éloigne les vampires et avaler de l'ail les blesse (1D2 points de dégâts par gousse d'ail ingérée).
- Un vampire peut se transformer en chauve-souris, en loup, en chien ou en un nuage de brume.
- Les vampires emploient des serviteurs humains pour garder leurs secrets et les protéger durant la journée.
- Les vampires ont des chiens méchants – les chiens de l'enfer – qui gardent leur tanière.
- Ôter le pieu du cœur d'un vampire le ramène à la vie.
- Un vampire ne boit jamais de… vin.

Un vampire peut se changer à volonté en nuage de fumée ou de brume, en un loup ou en une chauve-souris. S'il choisit la fumée ou la brume, il dérive au rythme d'un mètre par tour de combat.

Une fois que les attaques physiques ont dépassé ses PV, le vampire se transforme en brume ou en fumée à la fin du tour de combat et régénère 1 PV par tour. Cependant, si les PV du vampire sont réduits exactement à 0, sa tête a été touchée : le vampire tombe et ne peut pas se transformer. Un pieu planté dans son cœur suffit alors à le tuer pour l'éternité.

Comme pour les fantômes, il existe plusieurs types de vampires selon les légendes et le folklore. Le gardien devrait créer les vampires qu'il voudra, selon ses préférences. Voici quelques possibilités :

- Certains vampires sont beaux et sont de parfaits gentilshommes.
- Certains vampires sont de parfaits séducteurs.
- Certains vampires sont des hommes ou des femmes portant des vêtements déplacés, venus d'une autre époque. Il s'agit souvent de chapeaux haut-de-forme, de queue-de-pie, de cannes, de monocles, etc. pour les hommes et de robes élaborées pour les femmes.
- Certains vampires sont laids, ont le visage pâteux, sont chauves, ont des faces de rat aux oreilles pointues.
- Certains n'ont pas de canines, mais ouvrent les veines de leurs victimes avec leurs ongles tranchants.
- Certains vampires ne sont que des têtes volantes dont les entrailles sanguinolentes formeraient une traine macabre au niveau de leur cou.

MORSURE : Si la morsure d'un vampire inflige des dégâts, maintenir la morsure empêche la cible de résister et draine 1D6x5 points de FOR (sang) à la cible par tour suivant.

CONTACT : En réussissant un test de POU majeur, le contact. d'un vampire permet de drainer 1D3 points de magie à la victime alors que le vampire se les approprie. Cela se reproduit à chaque tour de combat. Chaque test réussi permet de drainer 1D3 points de magie supplémentaires. Les points de magie ainsi acquis disparaissent après un nombre d'heures égal au POU/5 du vampire. La victime peut régénérer ses points de magie normalement.

REGARD HYPNOTIQUE : Si la cible échoue un test en opposition de POU, elle est hypnotisée et peut suivre des instructions simples. Si ces instructions sont dangereuses pour elle, le joueur peut faire un test d'Intelligenceau début de son tour pour sortir son personnage de sa transe.



VAMPIRES

carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(3D6x10)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	55	(3D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : +2 selon l'espèce
Attaques par round : 2 (morsure et regard hypnotique)
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D4 au premier tour et drain de 1D6 points de FOR par la suite; Griffes 50%, dégâts : 1D4+Impact+spécial (voir « Contact » ci-dessus); Regard spécial (voir « Regard hypnotique » ci-dessus).
Armure : Il peut se régénérer si ses PV sont dépassés.
Compétences : Psychologie humaine 60%, Sentir le sang 75%.
Habitat : Partout où les innocents sont sans défense.
Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir été attaqué par un vampire; 1/1D3 points de Santé Mentale pour avoir assisté à la transformation. Les vampires d'apparence humaine ne font perdre aucun point de Santé Mentale s'ils sont vus, alors que ceux qui ont une apparence macabre font perdre jusqu'à 1D6 ou 1D8.

ZOMBIES

Bien que tout le monde sache à quoi ressemblent les zombies dans les films, peu d'histoires ont été écrites sur eux (hormis le livre de Max Brooks *World War Z*). Les zombies peuvent être créés de plusieurs manières. L'utilisation de vaudou ou de magie noire semble être le moyen le plus courant.

Les zombies peuvent être créés par l'exposition intentionnelle ou accidentelle d'un cadavre à des produits chimiques toxiques ou à des radiations. Certains débris de l'espace qui tombent sur Terre avec les météorites peuvent contenir une substance qui anime les morts. Les esprits malveillants peuvent posséder et ranimer les morts.

Certains zombies sont les esclaves et serviteurs de sorciers ou d'hommes-médecine. D'autres zombies sont des monstres incontrôlables et charognards.

Les zombies sont quasiment immunisés contre les armes qui perforent (y compris les armes à feu), bien que de telles armes endommagent l'apparence du zombie. Tout coup porté par une telle arme cause un point de dégâts à la créature. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts obtenus. Un zombie doit littéralement être haché menu avant de ne plus bouger. Lui mettre le feu semble aussi être un moyen efficace.

Le sort pour créer un zombie lui donne les points de POU dont il a besoin. Celui qui crée un zombie lui indique le but dans lequel il le crée : les zombies n'ont aucune volonté propre.

Si le gardien le souhaite, certains sorts et certaines substances peuvent permettre de les désactiver. Selon la tradition vaudoue, les zombies pourraient être détruits s'ils mangent du sel. Ceux qui les créent devraient donc leur coudre la bouche pour empêcher cela. En plus de la tradition vaudoue, notons aussi la notion du Mythe de Cthulhu qui permet de Ressusciter les morts (mais ceux-ci semblent avoir le contrôle de leurs facultés), en plus des sciences étranges ou de la simple pollution, qui pourraient tous créer des zombies.

Depuis la *Nuit des morts-vivants,* les zombies sont plus enclins à dévorer qu'à menacer. Dans les années 1980, les zombies étaient synonymes de cannibalisme. Le film de 1943 Vaudou (I Walked with a Zombie) demeure la description la plus évocatrice et intéressante.

ZOMBIE

carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6x7)x5
CON	80	(3D6x7)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	35	(2D6)x5
INT	aucune	aucune
POU	5	5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Mouvement : 6
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D3; Gros bâton 25%, dégâts : 1D8+1+Impact.
Armure : Aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux.
Compétences : Obéir aux ordres 99% ou Traquer la chair humaine 99%.
Habitat : Partout où ils sont créés.
Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie.





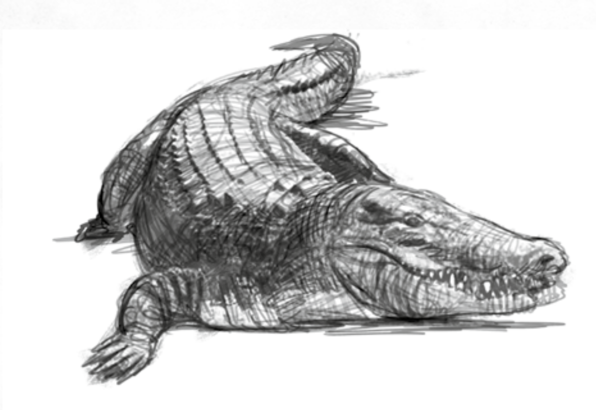
Les animaux

Au cours de leurs aventures, les investigateurs rencontreront certainement des animaux sauvages. Voici quelques dizaines des créatures les plus affreuses. Le gardien pourra facilement en créer d'autres.

ABEILLES ET GUÊPES

De tels essaims d'insectes volants attaquent pendant 2D6 tours de combat avant d'arrêter la poursuite. À moins que la victime ne soit entièrement recouverte (dans un filet spécial, dans une voiture fermée ou immergée sous l'eau), il n'existe aucune protection contre de tels insectes. Un investigateur qui est piqué à plusieurs reprises et dont le joueur échoue à un test de Constitution peut avoir des problèmes immunitaires, tomber sérieusement malade et (rarement) mourir.

Les abeilles africaines qui colonisent présentement le continent américain sont plus agressives lors des poursuites que les autres abeilles ou guêpes et attaquent durant 3D6 minutes. Être piqué à plusieurs reprises par ces guêpes tueuses peut parfois provoquer la mort, car leurs attaques sont plus nombreuses. Chaque minute d'attaque pourrait infliger jusqu'à 1D6 points de dégâts.



ALLIGATORS ET CROCODILES

Le mot alligator provient de l'espagnol el lagarto, signifiant le lézard. Le mot crocodile vient du grec krokodilos, signifiant ver des pierres, à la suite de la découverte de cet animal sur les rives du Nil, pour son habitude de se réchauffer sur des pierres en plein soleil.

ALLIGATORS

Alligator mississipiensis

Les alligators sont des cousins du crocodile, plus petits, allant jusqu'à une longueur de six mètres. Ils sont moins agressifs, mais pas moins dangereux. Ils nichent en bordure de rivière et les femelles sont très protectrices envers leur couvée et leur portée. Les attaques d'alligators sur des humains sont rares, mais elles existent. Si un alligator ne dévore pas sa proie sur place, il la ramène à son nid pour la finir plus tard. Dans les régions où humains et alligators coexistent, il n'est pas rare que ces grands reptiles se retrouvent dans des piscines privées.

Compétences : Discrétion 50%, Nager silencieusement dans l'eau 75%.

Habitat : Sud-est des États-Unis.

CROCODILES

Crocodylus niloticus

Le crocodile du Nil se fait rare désormais sur les rives du grand fleuve, mais on le retrouve en Afrique centrale, à Madagascar, en Asie et dans le nord et l'ouest de l'Australie. Où il y a de l'eau, on peut trouver des crocodiles. Ils mangent tout ce qu'ils peuvent se mettre sous les dents et peuvent même se regrouper pour chasser en bande et se nourrir sur des troupeaux. En général, ils n'attaqueront pas une embarcation. Mais les crocodiles sont bien plus agressifs que les alligators et sont redoutés par les humains qui vivent sous les mêmes latitudes.

Compétences : Discrétion 50%, Nager silencieusement dans l'eau 75%,.

Habitat : Zones tropicales, particulièrement dans les marécages de la jungle.

ANIMAUX

carac.	Alligator dés / moyenne	Crocodile dés / moyenne
FOR	(3D6+12)x5 / 110	(4D6+12)x5 / 130
CON	(3D6+6)x5 / 80	(3D6+8)x5 / 90
TAI	(3D6+12)x5 / 110	(4D6+12)x5 / 130
DEX	(2D6)x5 / 35	(2D6)x5 / 35
POU	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
Points de vie	19	22
Impact	+2D6	+2D6
Carrure	3	3
Mouvement	7 / 8 (nage)	6 / 8 (nage)
Morsure	50%	50%
Dégâts	1D8+Impact	1D10+Impact
Armure	5	5

BARRACUDAS

Sphyraenidae

Les barracudas sont des prédateurs marins connus pour effrayer les plongeurs, par leurs attaques foudroyantes et meurtrières depuis de sombres anfractuosités. En fait, ils sont plutôt de nature curieuse et suivent parfois les plongeurs à distance pendant un certain temps. Leur terrifiante réputation provient de quelques incidents, quand ils sont provoqués et attaquent en mettant les chairs à vif par leurs puissantes morsures. Bien que ces morsures ne soient pas venimeuses, elles s'infectent facilement. De plus, sa taille, pouvant atteindre 2m50, ne fait qu'ajouter à sa mauvaise réputation.

BARRACUDA

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(3D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	55	(3D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 8 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D10.
Armure : 5 points de peau épaisse.
Compétences : Intimider les nageurs 60%, Menacer 50%, Se cacher dans un trou 80%.
Habitat : Récifs coralliens.

BISONS ET BUFFLES

Les bisons (Bison bison), buffles d'Afrique (Syncerus caffer) et buffles d'Asie (Bubalus bubalis) sont des animaux qui vivent en troupeaux, principalement en Amérique du Nord, en Afrique et en Inde. Ils se déplacent en grands troupeaux, parfois de plusieurs centaines de membres, mais peuvent aussi former des groupes plus petits. Le buffle d'Afrique est le plus grand représentant de ces espèces géographiquement distinctes. Il est connu pour être irritable et agressif. Il est souvent considéré comme le gros animal le plus dangereux d'Afrique. Le bison d'Amérique du Nord est une espèce moins agressive.

BISON, BUFFLE D'AFRIQUE ET BUFFLE D'ASIE

carac.	Moy.	Jet
FOR	170	(4D6+20)x5
CON	100	(3D6+10)x5
TAI	170	(4D6+20)x5
DEX	35	(2D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 27
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Charge 30%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : 5 points de peau et de muscles.
Compétences : Sentir son ennemi 65%.
Habitat du bison : Plaines d'Amérique du Nord.
Habitat du buffle d'Afrique : Plaines et forêts au sud du Sahara.
Habitat du buffle d'Asie : Inde.

CALMARS GÉANTS

Teuthoidea architeuthis

La taille moyenne du corps de cette espèce est d'environ 4 mètres, plus les tentacules longs d'environ 18 mètres. Les caractéristiques reflètent un spécimen de cette taille. Pour un calmar colossal, vous pouvez ajouter 20 de TAI et de FOR par tranche de 60 cm de taille supplémentaire entre la pointe de la tête et le bout des tentacules.

Le bec et les huit tentacules attaquent simultanément jusqu'à huit cibles différentes. Le premier tentacule frappe sa cible et la retient. Lorsqu'un deuxième tentacule s'enroule, les deux écrasent la cible, chacun infligeant ses dégâts à chaque tour.

CALMAR GÉANT

carac.	Moy.	Jet
FOR	165	(10D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	165	(10D6)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Mouvement : 4 / 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Bec 45%, dégâts : 1D10+poison (VIR=CON); Tentacule 45%, dégâts : 1D6+Impact (constriction).
Armure : 2 points de peau.
Compétences : Discrétion 70%.
Habitat : Les profondeurs océaniques, principalement les eaux polaires froides.

CHACALS

Canis aureus, Canis mesomelas, Canis adustus

À l'origine, les chacals sont des chasseurs nocturnes des plaines, qui se nourrissaient de petits rongeurs, de lézards et d'insectes. Maintenant, les chacals se nourrissent principalement des déchets qui se trouvent autour des installations humaines. Leurs aboiements brefs s'entendent de loin la nuit. Le jour, ils se cachent. Leur portée contient généralement de six à huit petits. La plupart des chacals sont porteurs de la rage et leur morsure peut être fatale.

CHACAL

carac.	Moy.	Jet
FOR	15	(1D6)x5
CON	45	(2D6+2)x5
TAI	15	(1D6)x5
DEX	75	(2D6+8)x5
POU	40	(1D6+4)x5

Points de vie moy. : 6
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Mouvement : 14
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D6-2.
Armure : Aucune.
Compétences : Briser les os 40%, Détecter la nourriture cachée 80%, Démembrer un cadavre 60%.
Habitat : Les plaines africaines et les décharges publiques.

CHAUVES-SOURIS

Pteropus gouldii

Les chauves-souris géantes d'Amérique centrale se regroupent par douzaines, voire par centaines d'individus. Les plus petites espèces d'Amérique du Nord se regroupent dans des grottes qui peuvent accueillir jusqu'à 50 000 chauves-souris. Dans le monde entier, l'espèce est gravement menacée par la pollution humaine.



CHAUVE-SOURIS

carac.	Moy.	Jet
FOR	25	(2D4)x5
CON	35	(2D6)x5
TAI	25	(2D4)x5
DEX	105	(1D6+18)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 6
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Mouvement : 1 /12 (vole)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D2.
Armure :Aucune.
Compétences : Localiser sa proie au radar 75%,Trouver Objet Caché 75%.
Habitat : Dans le monde entier, sous des climats doux et tempérés.

CHEVAUX

Equus caballus

Les chevaux ont de nombreux avantages pour ceux qui savent s'y prendre avec eux. Pour le jeu, nous les diviserons en chevaux de monte, chevaux de trait, mules et ânes.

L'utilisation d'un cheval de monte est couverte par la compétence Équitation. Les cavaliers, solitaires ou en groupe, peuvent facilement couvrir soixante kilomètres par jour, s'ils ont suffisamment d'eau et de nourriture (avoine et autres céréales). Les chevaux de monte peuvent charger avec les autres chevaux, mais ils n'attaquent pas, à moins d'être aculés. Même les chevaux de la cavalerie sont simplement entraînés pour demeurer sur place et contrôler leur nervosité. Presque tous les chevaux paniqueront en présence de choses surnaturelles.

Les chevaux de trait sont les plus gros chevaux, qui peuvent généralement être montés, mais ne le sont quasiment jamais. Pour les atteler à des chariots, un test d'Équitation (chariots) peut être demandé. Il est possible qu'il n'existe ni selle ni harnais appropriés pour les monter. Il est possible de les monter à cru avec un malus de -20 % au test d'Équitation.

Les ânes et mules servent principalement d'animaux de bât et non de monte. Ils peuvent aussi tirer des chariots. Généralement, ils ignorent les ordres quand bon leur semble, même les ordres brutaux.

Tous les chevaux ont l'instinct de fuir lorsqu'ils sentent du sang ou des monstres, entendent des coups de feu ou des foules en colère, etc.

CHEVAUX DE SELLE

carac.	Moy.	Jet
FOR	145	(3D6+18)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	130	(4D6+12)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D10; Ruade 50%, dégâts : 1D8+Impact; Se cabrer et retomber 50%, dégâts : 2D8+Impact; Piétiner* 25%, dégâts : 2D6+Impact.
* Les chevaux doivent être entraînés pour cette attaque.
Armure : 1 point de muscles.
Compétences : discrétion 25%, esquive 45%
Habitat : Les plaines, plateaux désertiques et tous les endroits où vivent les humains.

CHIENS DOMESTIQUES

Canis familiari

Nos amis domestiques sont les animaux les plus connus pour leur affection envers leur maître humain. Pour chasser, ils préfèrent se rassembler en meutes de 1D8+3 membres au minimum.

CHIEN DOMESTIQUE

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	20	(1D6+1)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D6.
Compétences : Écouter 75%, Sentir quelque chose d'intéressant 90%.
Habitat : Partout où vivent les humains.

CHIENS SAUVAGES

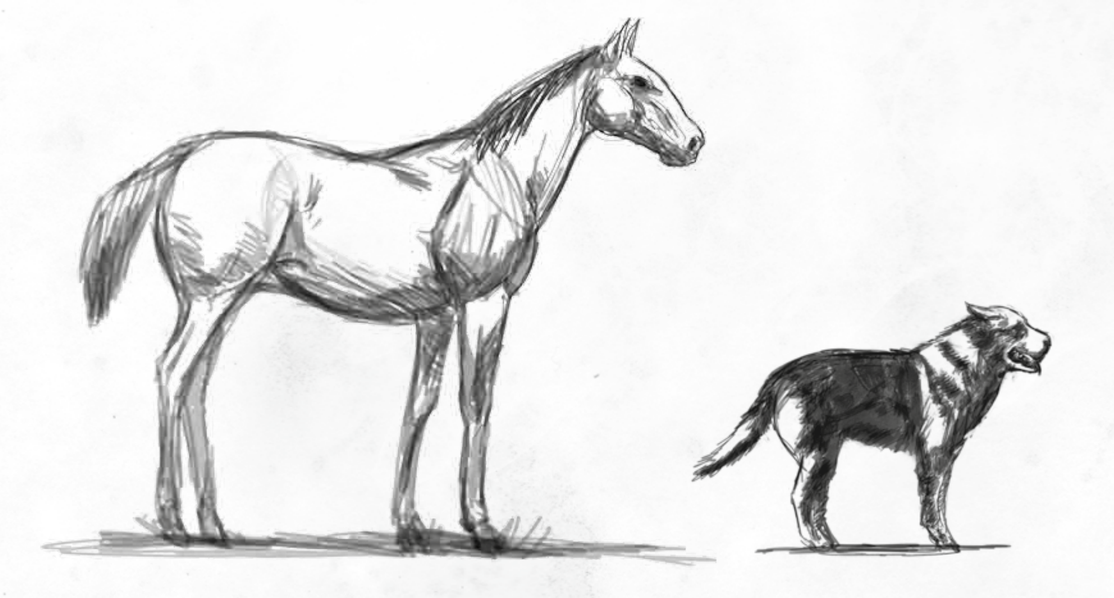
Cuon dukhenensis

Il ne s'agit pas d'un monstre surnaturel. Le chien sauvage d'Inde vit principalement dans les forêts denses et peut être agressif. Ils se déplacent en meute d'une douzaine de membres et sont tous d'assez bons chasseurs pour pouvoir abattre des buffles d'Asie.

CHIEN SAUVAGE

carac.	Moy.	Jet
FOR	25	(1D6+1)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	15	(1D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	45	(1D6+6)x5

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Mouvement : 15
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1D6.
Compétences : Écouter 40%, Pister 80%.
Habitat : Régions boisées du centre et du sud de l'Asie.



COBRAS ROYAUX

Hamadryas hannah

C'est le plus grand et le plus mortel de tous les serpents venimeux. Le cobra royal peut mesurer jusqu'à 5m50 de long. Le cobra royal vit en Chine, en Birmanie, en Malaisie et aux Philippines. La morsure du cobra royal inflige de faibles dégâts, mais son venin est mortel. Une seule morsure suffit à tuer un éléphant adulte. Si elle échoue un test majeur de CON, la victime aura des convulsions et des problèmes respiratoires 15 à 60 minutes plus tard. La mort est imminente.

COBRA ROYAL

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(2D4+6)x5
CON	50	(2D6+3)x5
TAI	65	(2D6+6)x5
DEX	85	(2D6+10)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Mouvement : 9
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 50%, dégâts : 1+poison létal.
Armure : Aucune.
Compétences : Discrétion 90%, Se déplacer silencieusement 90%.
Habitat cobras : Les jungles d'Asie.

COCHONS ET SANGLIERS SAUVAGES

Les cochons sauvages (Potamochoerus porcus) et les sangliers sauvages (Sus scofa) sont des animaux communs, qui vivent dans les forêts denses et se déplacent en petits troupeaux d'une vingtaine de membres. Ils ne sont pas domestiques. Les sangliers sauvages, surtout, sont hautement agressifs. Leur nombre a récemment augmenté car le nombre de prédateurs a baissé.

COCHON ET SANGLIER SAUVAGES

carac.	Moy.	Jet
FOR	55	(2D6+4)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	55	(2D6+4)x5
DEX	35	(2D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Mouvement : 10
Attaques par round : 1
Armes : Éventrer avec ses défenses 30%, dégâts : 1D8+Impact.
Armure : 3 points de poils, de peau et de muscles.
Compétences : Sentir son ennemi 50%.
Habitat des cochons sauvages : Afrique, sud du Sahara.
Habitat des sangliers sauvages : Afrique, Asie et certaines régions d'Europe.

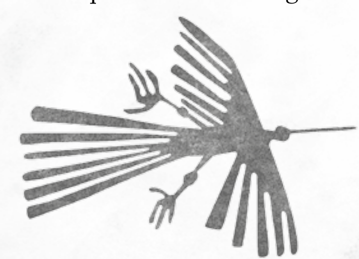
	condor	vautour
carac.	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**
FOR	(3D6+12)x5 / 110	(1D6+2)x5/ 25
CON	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
TAI	(3D6+6)x5 / 80	(1D6+3)x5 / 30
DEX	2D6+12 / 19	2D6+12 / 19
POU	(2D6+6)x5 / 65	(2D6)x5 / 35
Points de vie	13	8
Impact	+1D6	-2
Carrure	2	-2
Mouvement	5 / 12 (vole)	5 / 10 (vole)
Morsure	45% / 1D8	35% / 1D6
Serres	45% / 1D6+Impact	35% / 2D3
Armure	2 points de plumes	Aucune

Compétences : Trouver Objet Caché 90%.
Habitat des condors : Amérique du Nord et du Sud.
Habitat des vautours : N'importe où dans le monde.



CONDORS ET VAUTOURS

Les condors (Vultur gryphus) et vautours (Accipitidae pour les vautours d'Europe, Cathartidae pour les vautours d'Amérique) mangent des petits animaux ou des animaux morts. L'envergure du condor est d'environ trois mètres. Seuls les plus gros attaquent les humains, bien que les vautours attaquent n'importe quelle proie sans défense. Tous les oiseaux ont la capacité spéciale de diviser le pourcentage de leur attaquant par deux s'ils sont en vol.
Les oiseaux plus gros vivent dans les hautes collines ou dans les montagnes, qui leur permettent de nicher en sécurité en plus de leur offrir des courants d'air montant pour qu'ils puissent s'envoler. Ils s'installent sur des saillies rocheuses ou dans des arbres suffisamment adossés contre la paroi pour soutenir le poids considérable que représentent une demi-douzaine d'oiseaux et leur nid. Ces oiseaux ne se trouvent généralement que dans l'hémisphère Ouest, mais il n'y a aucune raison qu'un gardien ne puisse pas annoncer « un oiseau géant pique sur vous » n'importe où, sauf en Antarctique où les grands oiseaux ne peuvent que marcher ou nager



ÉLÉPHANTS D'AFRIQUE

Loxodonta africana

Tout le monde connaît les éléphants. Les investigateurs devraient donc être en sécurité à moins de trop s'approcher d'un troupeau, d'être surpris par un éléphant solitaire ou de tomber sur un parent protecteur. Cette espèce est plus grosse (d'un poids d'environ six tonnes) et plus bagarreuse que sa cousine asiatique.
Un éléphant peut attaquer une fois par tour de mêlée. Si la trompe attrape une cible, celle-ci peut s'échapper en réussissant un test en opposition avec sa FOR contre la moitié de la FOR de l'éléphant. La trompe n'inflige que des dégâts négligeables, mais une fois tenue, la cible peut être frappée par n'importe quelle autre attaque de l'éléphant avec une chance de succès de 99%.

ÉLÉPHANT D'AFRIQUE

carac.	Moy.	Jet
FOR	275	(6D6+34)x5
CON	135	(3D6+16)x5
TAI	315	(6D6+42)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +6D6
Carrure moy. : 7
Mouvement : 10
Attaques par round : 1
Armes : Trompe 50%, dégâts : Agrippe; Se cabrer et retomber 25%, dégâts : 8D6+Impact; Piétiner 50%, dégâts : 4D6+Impact; Éventrer avec ses défenses 25%, dégâts 6D6+Impact.
Armure : 8 points de peau.
Compétences : Écouter 80%, Sentir quelque chose d'intéressant 95%.
Habitat : Afrique centrale; une espèce plus petite vit en Asie tropicale.

Vultur gryphus

GORILLES

Gorilla gorilla

Ces animaux ont la force nécessaire pour déchiqueter des humains, mais nous avons fini par comprendre que ce sont des animaux doux et timides, en voie d'extinction.

S'il est contraint à la violence, un gorille peut mordre et attaquer avec ses deux pattes à chaque tour. Si un gorille attaque avec succès des deux mains, il saisit sa proie, infligeant des dégâts égaux à son Impact à chaque tour, jusqu'à ce que la victime parvienne à lui échapper par un test en opposition de FOR réussi. Si le gorille parvient à agripper sa victime une deuxième fois, l'arme de corps à corps de la victime est immobilisée.

GORILLE

carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(4D6+12)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	95	(2D6+12)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	25	(1D6+1)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		15
Impact moy. :		+2D6
Carrure moy. :		3
Mouvement :		8
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 45%, dégâts : 1D6+Impact; Pattes 45%, dégâts : 1D6+Impact.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Chercher de la nourriture 50%, discrétion 75%

Habitat : Les montagnes d'Afrique centrale.

HIPPOPOTAME

Hippopotamus amphibius

Plus à l'aise dans l'eau que sur terre, ces tonneaux gris sur pattes ne sont pas les animaux comiques souvent décrits dans les livres. Ils sont terriblement territoriaux durant la saison des amours et les mâles attaquent tout ce qui s'aventure sur leur territoire avec leurs défenses longues de 20 à 30 cm. Les attaques d'hippopotame peuvent être parmi les plus dangereuses et mortelles de tous les gros mammifères. Ils passent la majeure partie de la journée entièrement submergés sous l'eau, émergeant au coucher du soleil pour se nourrir des herbes qui poussent le long des rives. S'ils sont stressés, une sueur rose apparaît sur leur front. Autrefois, les gens pensaient qu'ils transpiraient du sang. Comme ils sont souvent couchés totalement sous l'eau boueuse, les hippopotames surprennent souvent leurs victimes.

HIPPOPOTAME

carac.	Moy.	Jet
FOR	180	(6D6+15)x5
CON	100	(6D6+6)x5
TAI	180	(6D6+15)x5
DEX	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		28
Impact moy. :		+3D6
Carrure moy. :		4
Mouvement :		7 / 12 (nage)
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D8+4+Impact.

Armure : 3 points de peau épaisse.

Compétences : Attaquer les bateaux 40%, Se cacher dans l'eau 85%.

Habitat : Les fleuves et lacs d'Afrique.

HYÈNES

Crocuta crocuta

C'est un charognard puissant et un prédateur qui vit principalement dans la savane en Afrique. La hyène tachetée est la plus grosse et la plus agressive de la famille des hyènes. Ces animaux vivent en clans et les femelles sont les dominantes. La femelle hyène tachetée pèse environ 60 kg, alors que le mâle est généralement plus léger de 5 kg. Les hyènes tachetées sont gris brun avec des taches plus foncées. Elles ont des oreilles arrondies, des faces semblables au chien et les pattes arrière arquées caractéristiques des hyènes. Ce sont des animaux nocturnes et leur cri est le « rire » macabre bien connu. Les hyènes ont la mâchoire la plus puissante de tous les mammifères. Elles peuvent briser des os avec leur mâchoire et tirer des proies bien plus lourdes qu'elles avec leur gueule. Les hyènes peuvent courir jusqu'à 50 km/h sur de courtes distances.

HYÈNE

carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	45	(1D6+6)x5
DEX	75	(2D6+8)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		10
Impact moy. :		+1D4
Carrure moy. :		1
Mouvement :		12
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D8+Impact.

Armure : 2 points de peau épaisse et de fourrure.

Compétences : Discrétion 75%, Pister 30%, Briser les os 40%, Détecter la nourriture cachée 80%, Démembrer un cadavre 60%.

Habitat : Les savanes d'Afrique.

LIONS

Panthera leo

Les plus célèbres de tous les félins sauvages, les lions voyagent en bandes d'environ une douzaine et chassent ensemble. Les lions mâles d'Afrique du Sud ont des crinières plus denses et plus sombres que ceux qui vivent plus au nord. Un lion peut mordre et mettre un coup de griffes par tour de combat. Si les deux attaques réussissent, le lion s'agrippe et continue de mordre le cou pour empêcher l'arrivée d'air, et il peut griffer avec ses deux pattes arrière.

LION

carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	85	(3D6+6)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
POU	65	(2D6+6)x5
Points de vie moy. :		14
Impact moy. :		+1D6
Carrure moy. :		2
Mouvement :		12
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 5%, dégâts : 1D10; Griffes 60%, dégâts : 1D6+Impact; Déchiqueter 80%, dégâts : 2D6+Impact.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Chasse organisée 50%, Pister 25%.

Habitat : Afrique et Proche-Orient.





LOUPS

Canis lupus

Ils peuvent chasser en bande lorsqu'ils tombent sur un troupeau d'élans ou de caribous. Ils chassent le plus souvent seuls ou en familles. Les loups sont normalement prudents et les attaques contre des humains en bonne santé sont extrêmement rares, voire inexistantes.

LOUP

carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(2D6+6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	40	(2D6+1)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D8.
Armure : 1 point de fourrure.
Compétences : Pister à l'odeur 80%, Trouver Objet Caché 60%.
Habitat : À peu près les mêmes régions que les ruminants et herbivores des climats froids à tempérés.

LYNX

Les lynx sont de gros félins, largement répandus en Amérique du Nord. Les lynx se retrouvent dans les régions boisées et montagneuses (principalement au Canada), mais certaines espèces vivent en Afrique, en Asie et même en Europe. Un lynx attaque avec ses griffes et ses crocs à chaque tour de combat. Si les deux attaques avec les griffes font des dommages, l'animal s'agrippe, et tout en continuant à mordre, peut déchirer les chairs.

LYNX

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	15	(1D4)x5
DEX	95	(1D6+12)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 20%, dégâts : 1D4; Griffes 40%, dégâts : 1D3+Impact; Déchiqueter 80%, dégâts : 2D3+Impact.
Armure : Aucune.
Compétences : Discrétion 90%, sauter 80%
Habitat : Amérique du Nord, Afrique, Asie et Europe.

MURÈNES

Muraenidae

Ces poissons ophidiens se trouvent souvent dans les récifs des Caraïbes. Ils peuvent mesurer jusqu'à trois mètres, mais ne font généralement qu'un mètre. Leur morsure est grave, mais ils ne sont pas agressifs, à moins d'être provoqués.

MURÈNE

carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6)x5
CON	35	(2D6)x5
TAI	35	(2D6)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Mouvement : 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D6.
Armure : 3 points de peau.
Compétences : Se cacher dans les récifs 60%.
Habitat : Les récifs peu profonds des eaux tropicales.

ORIGNAUX

Alces alces

L'orignal est le géant des forêts septentrionales, mesurant de 2 à 3 mètres. Ses bois mesurent 1m50 de plus et pèsent jusqu'à 40 kg. Un orignal adulte peut peser, au total, plus de 600 kg.
Bien qu'il soit normalement docile, un orignal attaque s'il se sent menacé. Il piétine sa victime ou utilise ses bois puissants pour la frapper. La femelle est bien plus petite et moins agressive que le mâle. Les orignaux vivent souvent le long des fleuves, des rivières ou des marais, où ils se nourrissent d'algues et d'autres plantes.

ORIGNAL

carac.	Moy.	Jet
FOR	150	(4D6+16)x5
CON	95	(3D6+8)x5
TAI	160	(4D6+18)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Mouvement : 10 / 7 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Piétiner 35%, dégâts : 2D6+Impact; Frapper avec ses bois 30%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 4 points de peau épaisse et de muscles.
Compétences : Sentir 70%.
Habitat : Toutes les forêts septentrionnales d'Amérique du Nord.

ORQUES

Orcinus orca

Les orques mesurent jusqu'à dix mètres et peuvent peser jusqu'à neuf tonnes. Ces prédateurs marins gigantesques vivent et chassent en groupe, se nourrissant de poissons et de phoques. Bien qu'ils soient grands et d'apparence féroce, les orques ne s'en prennent généralement pas aux humains.

ORQUE

carac.	Moy.	Jet
FOR	215	(10D6+10)x5
CON	210	(5D6+25)x5
TAI	240	(10D6+15)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	65	(2D6+6)x5

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Mouvement : 14
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 40%, dégâts : 2D10; Écraser 35%, dégâts : Impact.
Armure : 8 points de peau épaisse.
Compétences : Sentir sa proie 80%.
Habitat : Le long des côtes d'Amérique du Nord.

OURS

Les ours sont apparus voilà cinq millions d'années, cousins évolués de petites créatures semblables à des ratons-laveurs. Le mot est issu de la langue germanique et signifie « petit animal brun ».

OURS NOIR

Ursus americanus

C'est de loin la race la plus commune en Amérique du Nord. C'est même le seul type d'ours qui peut être rencontré à l'est de cette région. Il peut attaquer deux fois par tour, utilisant soit ses deux pattes, soit en griffant et en mordant.

Compétences : Écouter 75%, Grimper 30%, Sentir une proie 70%.

Habitat : Du sud du Canada au sud du Mexique.

GRIZZLI

Ursus arctos

Un grizzli peut dépasser une taille de deux mètres et peser près de 200 kg. C'est un prédateur redoutable, qui peut attaquer l'homme, particulièrement s'il s'agit d'une femelle protégeant ses petits. Les grizzlis sont devenus experts pour fouiller dans les poubelles des parcs naturels et même des villes et ils peuvent saccager des tentes à la recherche de nourriture. Dans certaines régions, les ours en sont même venus à briser des vitres de voitures. Cela a causé plusieurs accidents mortels.

Compétences : Écouter 75%, Grimper 40%, Sentir une proie 75%.

Habitat : Alaska, Canada et sud du Wyoming (dans les montagnes Rocheuses).

OURS POLAIRE

Ursus maritimus

C'est le plus grand et le plus redoutable prédateur terrestre au monde. L'ours polaire peut atteindre une taille de quatre mètres et peser près d'une demi-tonne. Ses sens sont très développés, particulièrement l'odorat. Un ours polaire est assez fort pour briser la banquise afin d'attraper un phoque, et serait capable d'attraper et de tuer des baleineaux. C'est un excellent nageur, capable de nager près de 80 km à la recherche d'une proie. L'ours polaire possède une épaisse fourrure pour le protéger des conditions climatiques extrêmes.

Compétences : Écouter 75%, Grimper 30%, Nager 80%, Sentir une proie 90%.

Habitat : Régions polaires de l'hémisphère Nord.



carac.	Ours noir dés / moy.	Grizzli dés / moy.	Ours polaire dés / moy.
FOR	(3D6+10)x5 /100	(4D6+10)x5/ 110	(5D6+10)x5 / 140
CON	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+8)x5/ 75	(3D6+8)x5 / 90
TAI	(3D6+10)x5 / 100	(3D6+12)x5/ 110	(5D6+10)x5 / 140
DEX	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
POU	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
Points de vie	17	8-19	23
Impact	+2D6	+2D6	+2D6
Carrure	3	3	3
Mouvement	16	14	12 / 10 nage
Morsure	25% / 1D10	35% / 1D10	30% / 1D10+2
Griffes	40% / 1D6+Imp.	50% / 1D6+Imp.	55% / 1D6+Im.
Coup de patte	25% / Imp.	35% / Imp.	50% / Imp.
Armure	3	4	6

PIEUVRE GÉANTE

Octopus dofleini

La pieuvre géante du Pacifique ressemble à ses cousines plus petites, mais peut mesurer de 3 à 5 mètres et peser jusqu'à 250 kg.

La pieuvre géante peut attaquer avec ses huit tentacules en même temps. Les victimes sont attrapées et écrasées au tour suivant. Les victimes peuvent tenter de se libérer en réussissant un test en opposition de FOR contre FOR.

PIEUVRE GÉANTE

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	85	(5D6)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		15
Impact moy. :		+1D6
Carrure moy. :		2
Mouvement :		12 (nage)

Armes : Tentacule 45%, dégâts : Agrippe; Bec automatique lorsque la victime est tenue, dégâts : 1D6+Impact.

Armure : 2 points.

Compétences : Se cacher 90%.

Habitat : L'Océan Pacifique, de l'Alaska à la Californie.

PIRANHA

Serrasalmo piraya

Les piranhas sont de petits poissons voraces venus d'Amazonie. Mesurant de 30 à 60 cm, ils sont dotés de nombreuses dents pointues. Ils attaquent en banc et sont connus pour dévorer un cheval ou une vache en quelques minutes. De nombreux cas d'attaques sur des humains ont été répertoriés.

Lors d'une attaque contre un banc de piranhas, une attaque réussie tue toujours un des poissons. La mort d'un des leurs ne fait pas fuir le reste du banc, qui continue d'attaquer et dévore ses membres blessés ou morts. Un banc de piranhas est composé de 3D10+10 membres, dont la moitié attaque avec succès à chaque tour (arrondir supérieur), infligeant chacun 1/4 de points de dégâts (arrondir inférieur). Ainsi, si un investigateur est attaqué par un banc de 25 piranhas, 13 poissons le mordent au premier tour, lui infligeant 3 points de dégâts.

PUMAS ET PANTHÈRES

Les pumas (Panthera concolor) et les panthères (Panthera pardus) sont de grands félins prédateurs d'Amérique du Nord, d'Afrique et d'Asie. Ils mesurent en moyenne 1m80 de long. Ils sont plus petits et moins sociables que leurs cousins d'Afrique. Les pumas et panthères attaquent rarement les humains adultes, mais ils pourraient prendre les enfants pour du gibier. Depuis les années 1980 et 1990, les pumas sont devenus une espèce protégée aux États-Unis, où leur nombre s'est grandement accru.

Ces félins attaquent avec deux pattes et en mordant une fois par tour. Si les deux pattes atteignent leur cible, l'animal agrippe sa cible, la mordant ou l'étouffant, et la griffe avec ses deux pattes arrière.

PUMA ET PANTHÈRE

carac.	Moy.	Jet
FOR	85	(3D6+6)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Mouvement : 12
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D10; Coups de griffes 50%, dégâts : 1D6+Impact; Griffer une victime tenue 80%, dégâts : 2D6+Impact.
Armure : 1 point de fourrure.
Compétences : discrétion 90%, grimper 80%, sauter 80%.
Habitat des pumas : Amérique du Nord et du Sud.
Habitat des panthères : Les forêts et jungles d'Afrique et d'Asie.

PYTHONS

Python reticulatus

Selon les légendes, les pythons peuvent charmer leur proie, la laissant sur place, incapable de résister, jusqu'à ce qu'ils attaquent, mais les investigateurs devraient plutôt s'inquiéter d'être étouffés ou avalés. Un test de Dextérité majeur permet à un investigateur de se libérer un bras. Du point de vue de la victime, traitez les étouffements (par constriction) comme un Agrippement qui infligerait des dégâts à chaque tour. Si le gardien le souhaite, le joueur de la victime pourrait aussi devoir réussir un test de Constitution pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

Une fois immobilisée, la victime, d'une TAI inférieure ou égale à celle du serpent, est avalée alors qu'elle est morte ou inconsciente. Si elle n'est pas morte lorsqu'elle est avalée, la mort suit rapidement, par suffocation.

PYTHON, ou tout autre serpent géant

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	85	(5D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 15
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : ramper 3, nager 2
Attaques par round : 1
Armes : Avaler automatique, dégâts : suffocation ou digestion; Constriction 40%, dégâts : 1D6+Impact.
Armure : 2 points de peau.
Compétences : Discrétion 90%
Habitat : Les forêts tropicales.

RAIES AIGLES

Dasyatidae

Ce poisson plat nage en laissant traîner sa longue queue pointue derrière lui. Il passe la majeure partie de son temps à se cacher sous le sable, fuyant ses prédateurs et attendant ses proies. Lorsque des plongeurs inconscients mettent le pied sur une raie aigle, elle peut se redresser et piquer son agresseur avant de fuir. En plus, les queues des raies sont dentelées, causant de larges blessures. Ces raies sont responsables de plus de blessures que n'importe quel autre poisson.

RAIE AIGLE

carac.	Moy.	Jet
FOR	25	(2D4)x5
CON	25	(2D4)x5
TAI	25	(2D4)x5
DEX	55	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Mouvement : 10 (nage)
Attaques par round : 1
Armes : Piqûre 70%, dégâts : 1D6+poison létal
Armure : 2 points de peau épaisse.
Compétences : Se cacher dans le sable 70%.
Habitat : Les eaux salées peu profondes, de préférence tropicales.

RATS

Rattus norvegicus

Les rats isolés ne sont pas des adversaires sérieux, mais une infestation de rats peut-être un vrai défi. Mettez dix rats par groupe et 1D3 points de dégâts par tour. Choisissez le nombre de rats qui attaquent, multipliez ce nombre par cinq, et utilisez le résultat comme pourcentage que les rats attaquent avec succès. Une attaque réussie par un investigateur tue un rat et chasse le reste du groupe, faisant baisser le taux de réussite d'attaque de ce qui reste du groupe. Les groupes de rats n'existent que dans le cadre du jeu.

REQUINS

Ces créatures sont apparues voilà plus de 350 millions d'années, ce qui fait d'eux une espèce particulièrement adaptée. Le terme requin est apparu au 16e siècle.

GRANDS REQUINS BLANCS

Charcharodon carcharias

Les grands requins blancs sont gris pâle et ont le ventre blanc, ils ont des yeux noirs, des museaux pointus et des mâchoires énormes remplies de plusieurs rangées de dents énormes, triangulaires et serrées. C'est le plus grand, le plus mortel et le plus détesté de tous les mangeurs d'hommes. Le grand requin blanc se trouve sur les deux côtes des États-Unis et dans la plupart des mers tropicales et subtropicales. Cependant, il est surtout connu des eaux australiennes et sud-africaines. Les grands requins blancs peuvent mesurer jusqu'à dix mètres de long et peser jusqu'à deux tonnes. Certains fossiles montrent que des spécimens longs de trente mètres nageaient dans les océans préhistoriques.

Lorsqu'un grand blanc attaque, il agrippe sa proie dans sa mâchoire puissante et la secoue vigoureusement dans tous les sens. La moindre goutte de sang dans l'eau provoque une frénésie nourricière chez les requins. Les grands requins blancs se nourrissent de tout ce qu'ils trouvent. Ils sont connus pour attaquer les humains et même des petits bateaux. Les grands blancs nagent souvent seuls et sont extrêmement territoriaux, se nourrissant jusqu'à épuiser les réserves de nourriture de leur zone avant d'être contraints d'aller ailleurs.

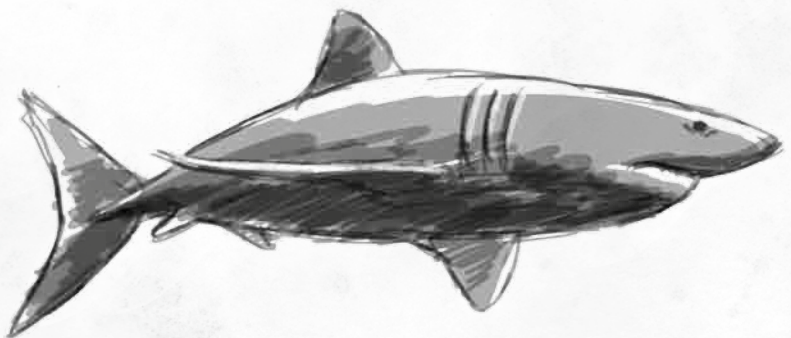
Compétences : Sentir le sang 95%.
Habitat : Océans tropicaux et subtropicaux.

REQUINS BOULEDOGUES

Charcharhinus leucas

Les requins bouledogues ont le museau arrondi, la peau grise et de petits yeux. Ils mesurent environ 3 m de long et pèsent jusqu'à 200 kg. Les requins bouledogues sont très communs dans le monde entier et peuvent nager même en eau douce. Ils peuvent être agressifs et sont connus comme des mangeurs d'hommes. Certains experts prétendent que ce sont les plus dangereux de tous les requins.

Compétences : Sentir le sang 95%.
Habitat : Océans tropicaux et subtropicaux et parfois l'eau douce.



LES ESPÈCES DE REQUINS

	Requin bouledogue	Grand blanc	Requin marteau	Requin tigre
carac.	**dés / moy.**	**dés / moy.**	**dés / moy.**	**dés / moy.**
FOR	(2D6+20)x5 / 135	(5D6+25)x5 / 210	(2D6+15)x5 / 110	(3D6+20)x5 / 155
CON	(3D6+8)x5 / 105	(3D6+25)x5 / 180	(3D6+8)x5 / 90	(2D6+15)x5 / 130
TAI	(2D6+15)x5 / 110	(7D6+20)x5 / 220	(3D6+8)x5 / 90	(7D6+20)x5 / 145
DEX	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65	(3D6+6)x5 / 80	(3D6+6)x5 / 80
POU	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65	(2D6+6)x5 / 65
PV	21	40	18	27
Impact	+2D6	+4D6	+2D6	+3D6
Carrure	3	5	3	4
Mouvement	9	11	13	12
Morsure	65%	70%	50%	80%
Dégâts	1D8+Impact	1D10+Impact	1D6+Impact	1D8+Impact
Armure	4	6	3	3

REQUINS MARTEAUX

Sphyrna

Ces requins sont connus pour la forme très distinctive de leur tête, en forme de marteau. Ils sont plus petits et moins gros que les requins bouledogues ou que les grands blancs, et ont une bouche plus petite. Malgré cela, il arrive que les requins marteaux attaquent des humains, mais aucun décès n'a été rapporté.

Compétences : Sentir le sang 95%.
Habitat : Océans tropicaux et subtropicaux.

REQUINS TIGRES

Galeocerdo cuvier

Longs, minces, au museau aplati, les requins tigres tirent leur nom de leurs bandes distinctives sur leurs flancs. En taille, le requin tigre est entre le requin bouledogue et le grand blanc. Le requin tigre aussi a la réputation d'être un mangeur d'hommes, mais ils dévorent tout ce qu'ils trouvent.

Compétences : Sentir le sang 95%.
Habitat : Océans tropicaux et subtropicaux



RHINOCÉROS

Diceros bicornis

L'animal à deux cornes décrit ici est l'irascible rhinocéros noir d'Afrique. Cet animal est agressif et peut charger sans raison apparente. Le rhinocéros blanc, plus gros, est plus paisible et moins susceptible de charger. Un rhinocéros noir typique mesure environ 4 mètres de long et 1m50 au garrot.
Pour pouvoir charger, le rhinocéros doit pouvoir s'élancer sur au moins dix mètres. Un rhinocéros attaque une fois par tour et n'hésitera pas à s'en prendre à une voiture ou un camion, ainsi qu'à ses passagers.

RHINOCÉROS NOIR

carac.	Moy.	Jet
FOR	205	(4D6+20)x5
CON	100	(4D6+6)x5
TAI	205	(4D6+20)x5
DEX	35	(2D6)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 30
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Mouvement : 15
Attaques par round : 1
Armes : Morsure 25%, dégâts : 1D10; Charge 50%, dégâts : 1D10+Impact; Piétiner 75%, dégâts : 3D10+Impact, sur une victime à terre.
Armure : 10 points de peau.
Compétences : Être fâché 70%, Sentir le danger 60%.
Habitat : Afrique subsaharienne, en compagnie du rhinocéros blanc; des espèces cousines vivent en Inde et en Indonésie

SCORPIONS

Les scorpions habitent les régions les plus chaudes du monde. Ce sont des animaux nocturnes qui se cachent sous des rochers au plus chaud de la journée. Les espèces différentes de scorpions mesurent entre 2 et 25 cm. La piqûre de la plupart des espèces est douloureuse, mais relativement inoffensive pour les humains, bien que certaines espèces soient mortelles. Les espèces plus grosses sont généralement moins toxiques que les plus petites.
Une fois mordu par une espèce mortelle de scorpion, l'investigateur doit effectuer un test extrême de CON contre un poison létal. Si l'investigateur est atteint par le poison, il ressent des douleurs intenses, une grande faiblesse et souffrira d'une hémorragie fatale 24 à 48 heures plus tard.
Les scorpions sont faciles à tuer en marchant dessus ou en les frappant avec une canne ou tout autre objet. Une attaque réussie tue toujours un scorpion.

SERPENTS VENIMEUX

(d'Amérique du Nord)

L'évolution du serpent est toujours débattue, mais la prolifération des créatures comme nous les connaissons actuellement date du paléocène. Le mot serpent vient du mot latin signifiant « rampant ».

LES SERPENTS D'UN SEUL COUP D'ŒIL

	Vipère	Serpent corail	Crotale	Mocassin d'eau
carac.	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**	**dés / moyenne**
FOR	(1D4)x5 /10	(1D3)x5/10	(2D4)x5 / 25	1D8 / 4-5
CON	(2D6)x5 / 35	(2D6)x5 / 35	(2D6)x5 / 35	(2D6)x5 / 35
TAI	(1D3)x5/10	(1D2)x5 / 5	(2D4)x5 / 25	(1D6)x5/15
DEX	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50	(3D6)x5 / 50
POU	(1D6)x5/15	(1D6)x5/15	1D8 / 4-5	(1D3)x5/10
Points de vie	4	4	6	6
Impact	N/A	N/A	N/A	N/A
Carrure	N/A	N/A	N/A	N/A
Mouvement	7	6	8	6 / 4 (nage)
Morsure	50%	30%	70%	40%
Dégâts	1	N/A	1D2	1
Venin	Faible	Fort	Létal	Fort



CROTALES

genera Crotalus et Sistrurus

Connues sur tout le continent américain, les diverses espèces de crotales mesurent entre 1 et 3 mètres de long. Le venin des crotales contient au moins deux substances venimeuses : une enzyme histolytique (qui dissout les tissus) et un poison qui agit sur les poumons et le cœur. Comme le venin des crotales est basé sur des protéines, les agents coagulants ou la chaleur rendent la toxine inoffensive.
Les crotales se trouvent dans les forêts, les zones montagneuses et les déserts.
La victime d'une morsure est souvent (mais pas toujours) avertie de l'attaque par le son produit par les sonnettes qui se trouvent sur la queue du serpent. Si la victime échoue un test de CON, elle se met à vomir de 15 à 60 minutes après la morsure, a des spasmes violents et des problèmes respiratoires.

Compétences : Dicrétion 70%, Se déplacer silencieusement 80%.
Habitat : Les régions sud-ouest de l'Amérique du Nord.

MOCASSINS D'EAU

Agkistrodon piscivorus

Mesurant jusqu'à un mètre, le mocassin d'eau est d'une couleur brun clair ou vert olivâtre, avec le ventre plus clair. L'intérieur de sa gueule est blanc. Grand serpent d'allure dangereuse, son venin est comparativement faible et sa morsure est rarement mortelle.
Le mocassin d'eau nage bien et il aime particulièrement les marais. Il est souvent vu sur des branches et des bûches le long de cours d'eau lents. Il disparaît généralement s'il est dérangé, mais il peut défendre son territoire, et ouvrir grand la gueule en une posture menaçante.

Compétences : Discrétion 70%, Se déplacer silencieusement 80%.
Habitat : Les marais et cours d'eau des régions sud-ouest de l'Amérique du Nord.

SERPENTS CORAIL

Micrurus fulvius

Le serpent corail oriental a des couleurs magnifiques, sous la forme de bandes rouges, jaunes et noires. Il mesure jusqu'à 60 cm de long. Contrairement aux autres serpents venimeux de la région, le serpent corail oriental injecte une neurotoxine similaire à celle du cobra royal, de l'acanthophis (communément appelés faiseur de morts) et de tout autre serpent mortel. Heureusement, le serpent corail oriental est l'un des moins dangereux membres de la famille des cobras. Il ne mord pas souvent et il est possible de survivre à sa morsure. Il y a à peine 10% de décès parmi les victimes mordues. Par contre, la plupart des victimes sont malades pendant plusieurs jours.
La caractéristique la plus diabolique des neurotoxines de ce serpent est que la morsure peut n'être ni visible ni douloureuse et qu'il n'y a aucun effet localisé particulier. Donc, dans le feu de l'action, une morsure de serpent corail pourrait ne pas être remarquée avant qu'il ne soit trop tard. Le venin du serpent corail agit rapidement.

Compétences : Se cacher 80%, Se déplacer silencieusement 90%.
Habitat : Les régions sud-ouest de l'Amérique du Nord.

VIPÈRES

Agkistrodon contortrix

Les vipères ont des bandes cuivrées et noires sur le corps et leur tête est de couleur cuivre. Elles peuvent mesurer de 60 cm à un mètre de long. Ces serpents communs et agressifs sont responsables de la plupart des morsures rapportées en Amérique du Nord. Ni profondes ni exceptionnellement venimeuses, les morsures sont rarement mortelles. Mais elles peuvent rendre malade.

Compétences : Discrétion 80%, Se déplacer silencieusement 90%.
Habitat : Amérique du Nord méridionale et Amérique centrale septentrionale.

TIGRES

Panthera tigris

Les plus gros de tous les félins, les tigres, sont des tueurs d'hommes bien connus en Inde, où les villages qui s'étendent le font au mépris de leurs territoires. Les tigres sont des chasseurs solitaires. Un tigre peut attaquer avec deux pattes et mordre à chaque tour de combat. Si les deux attaques réussissent, le titre retient sa victime et continue de la mordre ou l'étouffe, en plus de la griffer avec ses pattes arrière.

TIGRE DU BENGALE

carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12)x5
CON	55	(3D6)x5
TAI	85	(3D6+6)x5
DEX	95	(2D6+12)x5
POU	55	(3D6)x5
Points de vie moy. :		14
Impact moy. :		+1D6
Carrure moy. :		2
Mouvement :		10
Attaques par round :		1

Armes : Morsure 45%, dégâts : 1D10; Coups de griffes 70%, dégâts : 1D8+Impact; Griffer une victime tenue 80%, dégâts : 2D8+Impact.
Armure : 2 points de peau.
Compétences : Pister 50%, Se cacher 80%, Se déplacer silencieusement 75%.
Habitat : De l'Inde à Java; il a également un cousin en Sibérie.

TORTUES SERPENTINES

Chelydra serpentine

Les tortues serpentines peuvent mesurer jusqu'à 45 cm de diamètre et sont dotées de mâchoires puissantes. La morsure d'une grosse tortue serpentine est suffisamment puissante pour couper des doigts ou des orteils. Les tortues serpentines sont des prédateurs doués et patients, qui demeurent sans bouger pendant des heures dans le fond boueux de lacs et de rivières, leur puissante mâchoire ouverte, attendant de frapper.

Compétences : Discrétion 90%, Se déplacer silencieusement 90%.
Habitat : Les marais et rivières de la côte est des États-Unis et du Canada.

TORTUES ALLIGATOR

Macrochelts temminckii

Les tortues alligators sont les plus grandes tortues d'Amérique du Nord, atteignant jusqu'à un mètre de diamètre et pesant jusqu'à 150 kg. Elles ont des mâchoires puissantes et leur morsure pourrait arracher le pied ou la main d'un homme.
Si la tortue réussit à mordre, la victime doit d'abord tuer la tortue puis tenter de lui ouvrir la mâchoire suffisamment pour se libérer. Les dégâts liés à la morsure ne sont infligés que lors du premier tour, mais la tortue demeure agrippée par la suite.

Compétences : Discrétion 90%, Se déplacer silencieusement 90%.
Habitat : Les marais et rivières de la côte est des États-Unis et du Canada.

TORTUE SERPENTINE

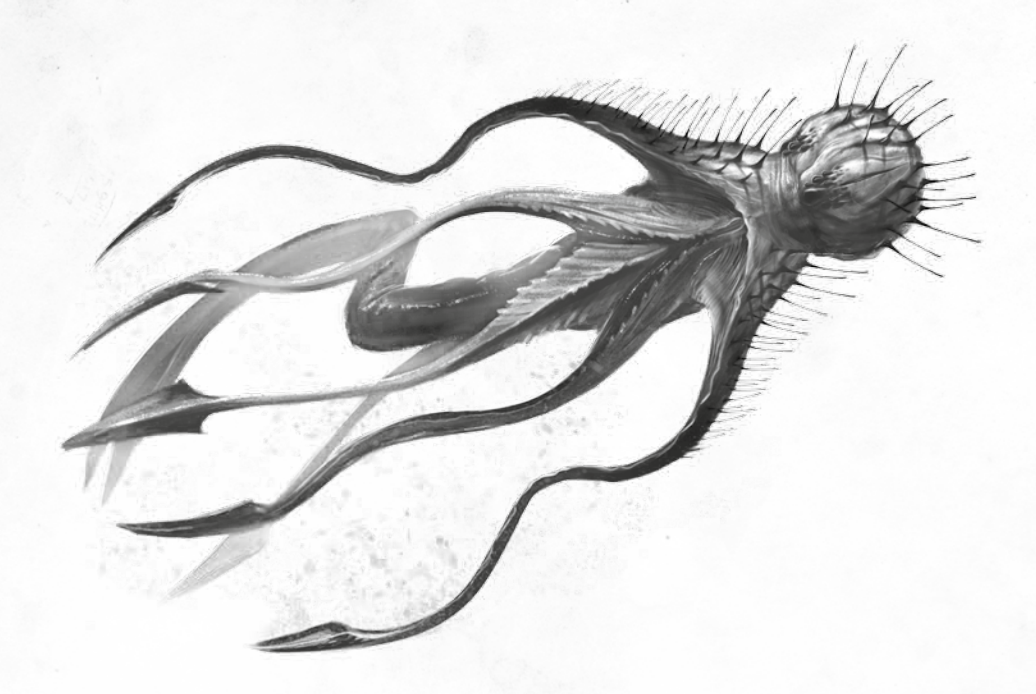
carac.	dés
FOR	(2D6+6)x5
CON	(2D6)x5 / 35
TAI	(2D4)x5 / 25
DEX	(1D6)x5 / 15
POU	(1D6)x5 / 15
Points de vie	6
Impact	+0
Carrure	0
Mouv	4 / 4 (nage)
Morsure	40%
Dégâts	1D6+1+Impact
Armure	4

TORTUE ALLIGATOR

carac.	dés / moyenne
FOR	(3D6+6)x5 / 80
CON	(3D6)x5 / 50
TAI	(2D6+8)x5 / 75
DEX	(1D6)x5 / 15
POU	(2D6)x5 / 35
Points de vie	12
Impact	+1D4
Carrure	1
Mouv	4 / 4 (nage)
Morsure	60%
Dégâts	1D10+1+Impact
Armure	6





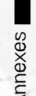


ANNEXE I

Prononciations

Entité	Prononciation
Abhoth	AB-hauth
Adumbrali	AE-dum-BRAHL-ee
Aforgomon	a-FOER-goe-mon
Ahtu	AH-too
Ahu-Y'hloa	ah-HOO-ih-loe
Aihai	IGH-high
Aku-Shin Kage	a-koo-shin kag-ih
Al Azif	AHL ah-ZEEF
Alskali	ALZ-skah-lee
Amnuris	am-NOOR-ihs
Animiculi	ahn-nih-MIK-oo-lee
Aphoom Zhah	AH-foom ZHAH
Ariel	AH-rih-EL
Arwassa	ahr-WAH-sah
Atlach-Nacha	AT-lach NACH-ah
AZATHOTH	AZ-uh-thoth
Baoht Z'uqqa-Mogg	BOT ZOO-kah-mog
Bast	BAST
B'Moth	BEE-moth
Bokrug	BOE-kruhg
Borea	BOR-ih-ah
Boresh	BOR-esh
Bugg-Shash	BUG SHASH
Byakhee	bee-YAHK-ee
Byatis	BEE-yat-is
Carcosa	kar-KOE-sah
Celaeno	suh-LIGH-noe
Chakota	shah-KOE-tuh
Chaugnar Faugn	SHOG-ner FAHN
Choara	kor-AR-uh
Chorazin	CHOR-ah-zin
Chthonian	kuh-THOEN-ee-un
Cthaat Aquadingen	KAT ah-KWA-ding-en
Cthugha	kuh-THOOG-hah
Cthulhu	kuh-THOO-loo
Cthylla	kuh-THILL-a
Cxaxukluth	AX-uh-klut
Cyaegha	sigh-AE-guh
Cykranosh	SIK-ran-osh
Cynothoglys	sin-NOETH-oe-glis
Dagon	DAE-gon
Daoloth	DAE-oe-loth
Desh	DESH
De Vermis Mysteriis	de VER-meesmis-TEER-ihs
Dho	DOE
Dhole	DOEL
Dhyighash	DIG-hash
Dra'aka	DRAH-kuh
Dzyan	dee-ZHAHN
Eibon	EE-bon
Eihort	IGH-hort
Elysia	el-EEZ-zhah
Faret	FAHR-et
Fomalhaut	FOE-mahl-haht
Fthaggua	fuh-THOG-wah
Ghadamon	GAH-duh-mon
Ghanta	GHAN-tuh
G'harne	guh-HARN-eh
Ghast	GAHST
Ghatanothoa	gah-tahn-oe-THOE-ah
Ghizguth	GIZ-gooth
Ghorl Nigral	gohr nig-GRAHL
Ghroth	GHROTH
Glaaki	GLAH-kee
Glagga	GLOG-ah
G'Il-Hoo	gil-LOO
Gloon	GLOON
Glyu-Uho	GLOO-hoe
Gn'icht' Tyaacht	NIKT-tih-YAKT
Gnoph-Keh	nauf-KAE
Gnophkehs	nauf-KAEZ
Gof'nn Hupadgh	NAUF-in HUP-daj
Gog-Hoor	gahg-HOOR
Gol-goroth	GOL-goe-roth
Groth-golka	groth-GOEL-kah
Gug	GUHG
Gyaa-Yothn	GUH-ya-yoth-EEN
Hagarg Ryonis	HAE-gahrg righ-OEN-is
Han	HAN
Hastalÿk	has-TAHL-ik

Hastur	has-TYOOR
Hsan	SAHN
Humhabku	hum-hab-KOO
Hydra	HIGH-druh
Hyperborean	high-per-BOR-an
Hypnos	HIP-noes
Hziulquoigmnzhah	ZOO-lih-kwoy-MOEZ-nah
Ib	IB
Idh-yaa	ID-yah
Iod	IGH-od
Ithaqua	ITH-uh-kwah
Juk-Shabb	JUK-shabb
Kadath	kuh-DATH
Kallich	kuh-LEECH
Karakal	kar-A-kal
Kassogtha	kas-SOG-thah
Kingu	kin-JOO
K'n-yan	kin-YHAN
Kokopelli	KOE-koe-PEL-lee
Kr'nk	'RONK
Kruschtya	ROOSH-tih-YAH
Kthanid	kuh-THAN-ihd
Kurpannga	KROO-puh-NAU-gah
Lachrymarum	lah-kri-MAR-oom
Lam	LAM
Leng	LEHNG
L'gy'hx	LIKS
Liber Ivonis	LEE-ber ee-VON-is
Lilith	lil-LEETH
Livre D'Ivon	leev di-VON
Lloigor	LOI-goer
Lobon	LOE-bon
Lrogg	lah-RAHG
Luveh-Keraph	luhv-eh kir-AF
L'ysh	LEESH
MANA-YOOD-SUSHAI	MAE-nuh YOOD-soo-SHIGH
Martense	mar-TENZ
Maruya	muh-ROO-yah
M'bwa	oom-BAH-wah
Mh'ithrha	meeh-THEY-uh
Mi-Go	MEE-goe
Miri Nigri	MIR-ee NEE-gree
M'nagalah	muh NAH-gah-LAH
Mnomquah	NOM-kwah
Mordiggian	mor-DIJ-ih-an
Mthura	MUTH-ur
M'Tlblys	em-TIB-lees
Nath-Horthath	nath-HOER-thath
Nctolhu	en-TAHL-lhoo
Nctosa	en-TOW-sah
Necronomicon	nek-roe-NOM-i-KON
Nergal	NER-jel
N'gai	en-GIGH
Nioth-Korghai	NIGH-oth-kor-GIGH
N'kai	en-KIGH
Nodens	NOE-denz
Nour	NAU-er
N'tse-Kaambl	NIT-see kam-bul
Nug	NOOG
Nyarlathotep	NIGH-ar-LATH-oe-tep
Nyarlatophis	NIGH-ar-lah-TOE-fis
Ny'ghan Grii	NEE-hon GREE
Nyhargo	nee-HAR-goe
Nyogtha	nee-OG-thah
Oorn	OO-orn
Ossadagowah	oe-sah-DAH-gwah
Othuum	OE-thoom
Othuyeg	oth-THOO-yeg
Pazzuzu	pah-ZOO-zoo
Petesouchi	pets-SOO-chee
Pharol	FAR-el
Pnakotic	nah-KOT-ik
Pr'ktha	PRIK-thuh
Quachil Uttaus	KWAH-chil oo-TOS
Q'yth-az	KIGHTH-az
Rhan-Tegoth	ran-TEE-goth
Rlim Shaikorth	r'lim SHAE-koerth
R'lyeh	RIL-yuh
Robigus	ROE-bi-goos
Saaitii	sae-TIGH-tih
Samedi	SAM-uh-dee
Sebek	SEB-bek
S'glhuo	SLOE
Shabbith-Ka	SHAHB-bith KAH
Shaggai	shah-GIGH
Shantak	SHAN-tak
Shinjh	SHIN-jee
Shoggoth	SHOE-goth
Shoggoth-Twsha	SHOE-goth TWA-shah
Shub-Niggurath	shub-NIJ-er-oth
Shudde M'ell	shood-ih-MEL
Shugoran	SHU-goe-ran
Sigsand	SIGS-nd
Skarl	SKARL
Ssrushii	sah-ROOSH-ih
Summanus	su-MAN-us
Suspiriorum	sus-SPIR-ee-OR-oom
Tamash	TAM-ash
Tawil at'Umr	ta-WIHL at-OOM-er
Tcho-Tcho	CHOE-choe
Tenebrarum	ten-ih-BRAR-room
Thahash	THAU-hash
Thoth	TOTH
Tindalos	TIN-dah-loes
Trapezohedron	trap-i-zoe-HEE-dron
Triffid	TRIF-id
Tru'nembra	TROO-nem-brah
Tsang	ZANG
Tsathoggua	zah-THOG-wah
Tulzscha	TUHLZ-chuh
Typhonian	tih-FOEN-nee-an
Ubb	UB
Ubbo-Sathla	OO-boe SATH-lah
Unaussprechlichen Kulten	oon-os-SPREK-lich'n kult-en
Urafty	oo-RAF-tih
Uralte Schrecken	oo-RAL-tih SHREK-en
Ut'ulls-Hr'ehr	OO-tuhls-HEER
Vibur	VEE-boor
Voor	VOOR
Voormis	VOOR-meez
Vorvadoss	VOER-va-does
Vulthoom	vuhl-THOOM
Wamp	WAMP
Wendigo	WHEN-dee-goe
Xada-Hgla	ZAE-dah-GLAE
Xiclotl	ZIGH-klot'l
Xoth	ZOTH
Xothra	ZOE-thra
Xo Tl'mi-go	ZO tuhl-MEE-goe
Yaddith	YAD-ith
Yad-Thaddag	yad tha-DAUG
Ycnágnnisssz	ee-kannig-NISZ
Yeb	YEHB
Yegg-ha	yeg-HA
Yekub	YEK-oob
Y'golonac	ee-GOE-laun-ahk
Y'ha-nth-lei	yah-HAH-nith-lae
Y'hath	TEE-hoth
Yhe	YEE-hee
Yi	YEE
Yibb-Tstll	yib-TIS-tuhl
Yidhra	YID-rah
Yig	YIG
Yith	YITH
Yko	YOE-koe
Yog-Sothoth	YAHG-sau-thoth
Yomagn'tho	YOE-man-thoe
Ythogtha	yih-THOG-thah
Yugg	YUG
Yuggoth	YUG-oth
Zanthu	ZAN-thoo
Zarr	ZAR
Zathog	ZATH-ahg
Zhar	ZAR
Zo-Kalar	ZOE-ka-lahr
Zoog	ZOOG
Zothique	zauth-EEK
Zoth-Ommog	ZOTH-oe-mog
Zoth Syra	ZOTH SEE-rah
Zstylzhemgni	steel-ZEM-nee
Zu-che-quon	ZOO-shae-kwan
Zul-Bha-Sair	zool-BAR-zar
Zvilpoggua	zuh-veel-PAH-gwah
Zy'tl Q'ae	ZIGH-til KAE



ANNEXE II

Comment décrire l'indescriptible

OU

QUAND LES SENS S'AFFOLENT

Décrire les étrangetés et horreurs qui corrompent les esprits issus du Mythe est un véritable défi à relever pour le gardien de L'Appel de Cthulhu. Il ne peut pas dire simplement « Vous tournez au coin de la rue et tombez nez à nez avec trois Xotl'mi-gos », « Dans la nuit glacée, une demi-douzaine de Mi-gos descendent en planant vers vous », ni même « À travers les portes défoncées, le Grand Ancien Rhan-Tegoth commence à ramper ». Même si des investigateurs aguerris, et plus encore des joueurs chevronnés de *L'Appel de Cthulhu*, vont probablement connaître la plupart des bêtes que le gardien va lancer à leurs trousses, une description colorée des créatures va permettre aux investigateurs, et aux joueurs, de marquer une pause et de renforcer le plaisir du jeu.

Mais, si ces choses sont prétendument indescriptibles car tirées des profondeurs de nos pires cauchemars, comment parvenir à les décrire ? Nous devons alors tirer parti de références communes et y peindre un paysage mental chargé d'adjectifs. Bien que peu de joueurs aient déjà réellement vu ou senti un corps en décomposition, la plupart savent sûrement à quoi ressemble un morceau de viande pourrie ou une carcasse d'animal écrasé sur la route. Ainsi, même sans savoir réellement ce que serait l'odeur d'une de ces étranges horreurs, le gardien peut dire aux investigateurs qu'ils sentent l'odeur écœurante et nauséabonde de la viande de poulet en décomposition. Ou bien qu'ils reconnaissent l'odeur douceâtre d'une citrouille qu'on vient d'éventrer. Ou leur expliquer que la couleur iridescente qu'ils aperçoivent leur rappelle une flaque d'essence sur la chaussée mouillée. Peut-être qu'ils touchent du bout des doigts une fourrure semblable à celle d'un ours ou une peau fripée comme celle d'un éléphant, voire qu'ils entendent un cri à mi-chemin entre le hurlement d'un loup et le grondement d'un moteur de voiture.

Il faut utiliser des références connues de tous pour les amener à appréhender des choses qui ne sont pas censées être comprises. Les humains disposent de cinq sens, parfois six. Le gardien ne devrait pas faire uniquement appel à la vue pour tenter de décrire les horreurs du Mythe.

Une astuce pratique pour le gardien consiste à ne décrire un monstre que partiellement et à laisser le soin aux investigateurs d'imaginer de quelle créature il s'agit, tandis que celle-ci se réfugie subitement derrière un arbre ou se faufile dans un cimetière obscur. Une chose survole un instant les investigateurs dans la nuit noire. Ils entendent dans le lointain une mélopée angoissante de flûtes. Des relents saumâtres de poisson se mêlent au brouillard froid qui les enveloppe. Une ombre frémissante se dessine au fond du corridor. Les investigateurs finiront bien par affronter l'horreur qui les attend, mais il faut les faire mijoter. Les tenter et les attirer, tant et si bien que les investigateurs seront intrigués et terrifiés, angoissés et désireux de découvrir ce qu'ils sont en train de traquer.

LA VUE

C'est probablement le sens le plus facile à utiliser dans *L'Appel de Cthulhu*. Tout le monde comprendra « Le monstre fait plus de deux mètres de haut et il est couvert d'une épaisse fourrure blanche ». Mais à quoi ressemble son pelage ? Est-il sale, mouillé, puant ? Est-il épais comme la fourrure d'un ours ou plutôt fin comme du poil de chat ? À moins qu'il paraisse doux et soyeux ? Est-ce qu'il ondoie dans le vent ou est-il plaqué contre le corps du monstre ? Que pourrait-on ajouter encore pour décrire ce monstre ? Est-ce qu'il se tient parfaitement droit ou est-il voûté ? Est-ce qu'il avance en boitillant, d'un pas pesant ou chancelant ? Comment présenter ses extrémités ? A-t-il des sabots et des griffes ? Celles-ci sont-elles comme des ongles démesurés ou tranchantes comme celles d'un tigre ? Et ses sabots, sont-ils lourds et fourchus ? Peut-être a-t-il des pieds et des mains humains, mais qu'en est-il de son faciès ? Est-il caché sous de longs cheveux, ou peut-on le voir en partie ? De quelles couleurs sont ses yeux ? Brillent-ils dans l'obscurité ? Comment cette créature respire-t-elle ? A-t-elle-même une bouche, peut-être béante et remplie de longs crocs ? Ou ne voit-on dépasser que deux larges défenses au coin de son sourire ?

Certaines créatures peuvent provoquer des réactions étranges chez ceux qui croisent leur regard. Peut-être qu'à la seule vue d'une créature, la vision se trouble ou la rétine se met à brûler. Peut-être qu'elle se déplace si vite que les investigateurs ne parviennent pas à la suivre des yeux, même s'ils entraperçoivent des fragments de son corps en mouvement. Contempler certains monstres peut causer des maux de tête ou des étourdissements, plonger les investigateurs dans une transe hypnotique, voire dans le coma. Nausée et vomissements ne sont pas à exclure. Fixer ces horreurs peut provoquer des dommages partiels ou permanents aux yeux, jusqu'à rendre aveugle. Ces effets dévastateurs peuvent affecter les capacités des investigateurs, particulièrement celles qui nécessitent une bonne vue, et tout ce qui concerne les armes de tir et le combat à distance. Les capacités intellectuelles des investigateurs seront aussi mises à rude épreuve, s'ils sont encore étourdis et déboussolés après avoir aperçu un monstre.

Les descriptions des monstres peuvent aussi faire appel à d'autres éléments tels que la couleur, la texture, le mouvement, les formes… et toute autre chose qui apportera une touche de réalisme à ces créatures surréalistes.

L'OUÏE

Bien souvent, les monstres du Mythe seront entendus avant d'être aperçus. Voilà une occasion en or pour le gardien de planter le décor. Quand les investigateurs vont s'approcher de l'antre de la créature, que vont-ils distinguer comme son ? Bien souvent, des sonorités discordantes accompagnent les manifestations des déités du Mythe. Mais elles peuvent être douloureusement aigües à l'oreille ou au contraire étrangement mélodieuses. Parfois, des battements de tambour se font entendre. Le rythme est-il lent ou saccadé ? Les investigateurs peuvent-ils sentir leur cœur s'emballer au rythme des percussions ? Et la créature du Mythe, quels sons s'en échappent ? Est-ce qu'on l'entend en permanence ou seulement quand elle se déplace ? Est-ce qu'elle crépite comme de l'électricité statique ou comme de l'aluminium qu'on froisse ? Peut-être qu'elle produit des bruits spongieux, comme quelqu'un qui marche dans une boue épaisse. À moins qu'elle ne grince comme du métal raclant contre du métal, ou comme un vieux plancher, ou comme des branches qui s'entrechoquent. Est-ce qu'elle siffle, gémit, pleure, grommelle, hurle, crie, soupire ou fredonne ? Est-ce que le bruit est presque imperceptible ou plutôt tonitruant ?

Les sons émis par les entités du Mythe peuvent affecter les investigateurs de bien des façons, avec des effets temporaires ou permanents. Entendre ces atrocités peut provoquer des migraines ou des vertiges. Certains sons peuvent figer ou envoûter les investigateurs. Nausée et vomissements ne sont pas à exclure. Entendre les créatures du Mythe peut conduire à la surdité complète. Ces effets peuvent affecter les capacités des investigateurs.

L'ODORAT

Le sens le plus souvent mis à l'épreuve, après la vue, est sans conteste l'odorat quand il s'agit des créatures du Mythe. Presque toutes les races et déités du Mythe de Cthulhu ont leur odeur particulière, plaisante ou nauséabonde. Voilà donc un autre sens à exploiter, avant la vue. Bien souvent, une créature du Mythe va être entendue, puis sentie, avant d'être aperçue. Les références à des éléments familiers vont prendre ici aussi tout leur sens. Personne ne sait vraiment quelle est l'odeur d'un Profond. Dire qu'il sent le poisson n'est pas vraiment suffisant. Un poison frais a une odeur douce et agréable, avec une touche de brise océane. Du poisson pourri, par contre, diffuse une puanteur écœurante et tenace. Les Profonds sont des êtres amphibiens, ce qui signifie qu'ils ne sentent probablement pas comme du poisson frais, mais plutôt comme un mélange de grenouille et de poisson. Les grenouilles ont une sorte d'odeur aqueuse, détrempée. Alors peut-être pourrait-on dire que les Profonds ont une sorte d'odeur de poisson sorti de l'eau depuis longtemps ?

Les odeurs corporelles doivent aussi être prises en considération quand il s'agit de créatures du Mythe. L'hygiène n'est pas perçue de la même façon dans le monde entier, et ce qui est acceptable dans une région devient une faute sacrilège ailleurs. Les peuplades primitives ne connaissent pas le savon, le déodorant ni le shampoing. Certains emploient des décoctions de plantes, tandis que d'autres ne se lavent pas. L'environnement joue pour beaucoup dans les odeurs corporelles. Sous un climat tropical humide, une personne n'aura pas la même odeur que dans un désert aride.

Il y a bien plus d'odeurs que vous pouvez en imaginer. Graisse, herbe, terre, brûlé, soufre, moisi, eau, mousse, levure, fleurs, autant d'éléments pour autant d'odeurs différentes. Dire que ça sent le moisi n'est que le début d'une description pour quelque chose de désagréablement malodorant. La décomposition peut se dérouler de bien des façons, avec autant d'émanations déplaisantes : viande, poisson, coquillages, citrouille, légumes, herbe, fumier, papier, feuilles, tous dégagent un parfum particulier tandis qu'ils se transforment. Les odeurs de viande avariée, particulièrement quand il y a encore du sang, sont fortes, tenaces et prennent à la gorge. Les végétaux en décomposition ont une senteur plus subtile, doucereuse.

Mais, bien trop souvent, les effets les plus courants produits par les puissants effluves des créatures du Mythe seront la nausée et les vomissements.

LE TOUCHER

Parvenir au contact d'une créature du Mythe peut souvent devenir le point culminant de la rencontre, alors que les investigateurs sentent les tentacules d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur les rapprocher d'une fin certaine. Cependant, au cours d'un affrontement contre des créatures inférieures du Mythe, on oublie souvent de décrire ce que l'on peut ressentir. Cela peut pourtant devenir intéressant de développer cet aspect au cours d'une rencontre fortuite. Ce peut être quelque chose qui se frotte aux investigateurs dans l'obscurité, ou une pince qui se

renferme sur l'un d'eux.
Au toucher, les choses prennent une autre dimension. Certaines sont douces, d'autres rugueuses. Quelque chose peut être glissant, mouillé, gluant, dur, bosselé, granuleux, membraneux, visqueux, piquant, doux, froid, tiède, etc. Si un des investigateurs est attrapé par un Chasseur spectral, le gardien peut dire de ses griffes qu'elles sont dures, acérées et glacées. Le tentacule d'un Sombre rejeton serait décrit comme visqueux et gluant, tout en restant ferme à la fois. L'étreinte d'une Goule ou d'un Serviteur de Glaaki sera probablement rugueuse et rêche.
Voilà un autre cas où les descriptions comparatives seront importantes. Les sensations pourront être décrites selon le toucher propre au papier de verre, au verre, à l'écorce, à la mousse, à la pierre, aux algues, au cuir, à la colle, au blanc d'œuf, etc…

LE GOÛT

Cela peut paraitre idiot, mais dans certains cas, il peut arriver que les investigateurs aient à goûter des êtres du Mythe. Quand celles-ci dégagent des odeurs ou des gaz aux effluves puissants, les investigateurs en gardent un goût dans la bouche. Le gardien peut vouloir que les investigateurs développent un goût étrange en bouche avant de tomber face à un monstre du Mythe, comme un arrière-goût de sel ou de poisson. Parmi d'autres possibilités, on trouve les goûts amers ou sucrés, des goûts chimiques, comme le soufre ou le cuivre. Parfois un goût de brûlé ou d'épices. Le goût peut être utilisé de concert avec un autre sens pour développer la description d'une horrible créature au-delà de tout sens commun.

LE SIXIÈME SENS

Certains pensent que les humains disposent d'un sixième sens. Il s'agirait d'un sens issu du pouvoir de l'esprit. Le gardien peut utiliser ce sixième sens pour décrire les créatures du Mythe de Cthulhu. Ainsi, un investigateur pourrait « ressentir » quelque chose de différent : il a la chair de poule, ses cheveux se dressent sur sa tête, il a l'impression qu'on l'épie… Peut-être que l'investigateur entend des voix dans sa tête, une musique céleste, un hurlement ou simplement un grand silence. La psyché des investigateurs est laissée à la discrétion du gardien. Cependant, il faut faire attention : donner des « sueurs froides » aux investigateurs de temps en temps va surement renforcer l'ambiance, mais leur donner des pouvoirs psychiques puissants est comme ouvrir la boîte de Pandore. Ainsi, si des pouvoirs supplémentaires peuvent donner un avantage aux investigateurs, il faut clairement annoncer que la folie guette plus particulièrement les personnages plus sensibles aux manifestations étranges. Par ailleurs, l'utilisation de pouvoirs psychiques a plus de chances d'attirer l'attention des créatures du Mythe. De tels pouvoirs risquent même de transformer l'esprit de leur possesseur en portails permettant l'arrivée dans notre réalité d'horribles choses.

LA SANTÉ MENTALE ET LES SENS

Le gardien devrait décrire les monstres du Mythe, surtout les pires, après que les investigateurs aient fait les tests appropriés de Santé Mentale. Si un investigateur vient d'en perdre une grande partie, le gardien pourra lui décrire les horreurs du Mythe de façon différente, uniquement pour lui. Les créatures du Mythe peuvent être décrites de façon différente à chacun des investigateurs, en fonction de la Santé Mentale perdue lors de la confrontation et de leur passé.
Par exemple, si un investigateur a peur des serpents ou déjà perdu sa Santé Mentale à cause de serpents ou d'horreurs ophidiennes, le gardien pourrait décrire la manifestation tentaculaire d'Hastur comme une gigantesque montagne de serpents. Dans le cas d'une rencontre avec Ubbo-Sathla, les investigateurs survivants pourraient se souvenir seulement d'un lac de sang aspirant leurs congénères pour en recracher une version anémique. Atlach-Nacha pourrait être perçu avec le visage d'un être aimé, trompant les investigateurs avec son étreinte impatiente. Chaugnar Faun pourrait ressembler à un bouddha souriant. Quand l'esprit subit de lourdes pertes de Santé Mentale, le choc en retour peut prendre bien des voies différentes pour se manifester, et varier pour chacun des investigateurs. Le gardien peut utiliser ces pertes importantes de Santé Mentale à son avantage lorsqu'il décrit les créatures du Mythe.

LA MORT MISE EN SCÈNE

Décrire le destin horrible des victimes du Mythe peut être aussi délicieusement monstrueux que décrire les créatures. Une mort, traduite en termes graphiques, peut aussi donner aux investigateurs des indices sur les créatures du Mythe qu'ils devront bientôt affronter.
« Vous venez de trouver le corps sans vie de Karl » n'est pas suffisant. Le gardien pourrait développer de la façon suivante : « Au milieu du champ, vous trouvez ce qui reste du corps de Karl, réduit en une infâme bouillie et recouvert d'une bave noire et visqueuse. » Ça rend nettement mieux ! Le gardien doit connaître les pouvoirs et les attaques des créatures du Mythe pour décrire au mieux ce qu'il est advenu, si toutefois il en reste quelque chose, de ceux qui ont croisé le chemin de ces effroyables choses.
Bien qu'il n'y ait pas assez de place dans ce livre pour décrire toutes les morts possibles pour chacune des créatures du Mythe, voici quelques exemples pour donner de l'inspiration au gardien.

Aphoom Zhah : Les restes d'Elisabeth sont retrouvés dans un état curieux. Bien que ses vêtements soient intacts, son corps est desséché et sec comme celui d'une vieille momie. Après un examen plus approfondi, on remarque de minuscules cristaux de glace dans ses veines et l'éclatement de ses yeux, comme du verre brisé. La chair et les os sont décolorés et les fluides corporels sont gelés. Le corps d'Elisabeth semble avoir été congelé à de très basses températures en quelques instants.

Chthoniens : Sam a visiblement été écrabouillé. Son corps ressemble maintenant à un ballon dégonflé, avec des morceaux d'os brisés et des organes sortant çà et là par la peau éclatée. Un mucus visqueux recouvre le cadavre. Une tranchée dans la terre meuble prouve qu'une chose énorme et très pesante a traversé le champ. La piste mène à un large trou dans le sol, qui se poursuit par un tunnel. Ses parois semblent fondues, au lieu d'être simplement creusées. Le même mucus recouvre les parois du tunnel.

Les Couleurs tombées du ciel : On a retrouvé le vieux Thompson dans sa cabane, encore assis sur son rocking-chair favori. Son corps était gris et tout ridé, mais il semblait irradier une couleur étrange. Son fidèle chien de chasse était recroquevillé à ses pieds. Et le corps du chien était dans le même état que celui de son maître. Mark a à peine touché le bras du vieux Thompson que celui-ci est tombé en poussière. La porte de la cabane était fermée de l'intérieur et on n'a trouvé aucune trace d'effraction. Et quand la nuit est tombée, on a remarqué que les cultures dans ses champs brillaient de la même lueur malsaine.

Eihort : Candy se plaignait de douleurs épouvantables et de cauchemars depuis plusieurs semaines. Comme elle n'était pas venue nous retrouver pour le brunch, ce dernier dimanche, nous sommes allés chez elle l'après-midi pour voir si elle allait bien. C'était horrible, nous avons trouvé notre amie morte. Elle se trouvait dans le salon, son torse avait explosé et le sang avait giclé sur les murs. Il y avait partout de minuscules araignées blanches, et elles sortaient du corps sanguinolent de Candy.

Les Chevaux de l'invisible : Charles et Henry faisaient des recherches sur le Cheval blanc de Drury Lane, un spectre qui hantait la propriété du vieux Carstairs, selon les légendes locales. Quand ils ne sont pas revenus de leur expédition nocturne, nous les avons cherchés. C'est seulement quand nous sommes descendus dans les anciens souterrains que nous avons trouvé quelque chose. Près des escaliers, en bas des marches, nous avons trouvé le corps d'Henry, dans une mare de sang. Sa tête était réduite en bouillie, comme si quelque chose de lourd l'avait frappé violemment à plusieurs reprises. Une des marques ressemblait vraiment à une empreinte de fer à cheval. De Charles, nous n'avons retrouvé que ses jambes et le bas de son torse, comme si le haut de son corps avait été arraché d'un seul coup. Pendant que nous partions en courant de la maison maudite, nous aurions tous juré que nous entendions le bruit de sabots et des hennissements.

Mi-Gos : Un corps est attaché sur une table en métal. Le jeune homme a le teint grisâtre d'un cadavre et semble définitivement mort, bien qu'on ne voie aucune trace de blessure. C'est seulement en approchant de la table qu'on remarque que le haut de son crâne a été ouvert et son cerveau retiré.

Quachil Uttaus : Nous ne pouvions pas en croire nos yeux. Le Bobby que nous connaissions était un jeune garçon de dix ans en pleine santé, et en aucun cas ce vieil homme ridé, presque centenaire, aux cheveux blancs. Sa peau était sèche et constellée de tâches de vieillesse, ses dents jaunies et fendues par l'âge. Les os du vieillard étaient tordus et ses doigts déformés par l'arthrite. Qu'était donc devenu Bobby, le fils d'Adam ? Pourtant, le cadavre portait les vêtements de Bobby, et on a retrouvé sur le corps la montre et le portefeuille de Bobby. On lui trouvait bien un air de famille, comme s'il s'agissait de l'arrière-grand-père d'Adam, au lieu de son fils. La pièce aussi semblait ne pas avoir été dérangée depuis des lustres. Des toiles d'araignées et une épaisse couche de poussière recouvraient tout. Curieusement, on voyait des minuscules empreintes dans la poussière, comme si un enfant avait traversé la pièce. Les empreintes ne menaient nulle part et s'arrêtaient soudainement, comme si celui qui les avait faites s'était évanoui ou avait lévité dans les airs.

Le Bonhomme Tic-Toc : Tous les appareils électriques fonctionnaient quand nous sommes entrés dans la maison de Martin. Nous avons trouvé son corps dans le garage, pendu aux poutres du plafond par des rallonges électriques. Plusieurs clous étaient fichés dans son visage et son corps, visiblement tirés par le pistolet à clous, encore posé sur l'établi. Plusieurs rallonges étaient entortillées autour de son cou et des fils dénudés crépitaient dans l'armoire électrique. Des marques de brûlures laissaient penser que Martin avait également été électrocuté.

Y'golonac : Monsieur Harper, le professeur de sport de l'école de garçons, n'avait pas été vu depuis plusieurs jours, quand la police a débarqué dans son petit appartement, à sa recherche. Ils ont trouvé le corps de Harper dans la chambre, près d'une boîte remplie de magazines de pornographie juvénile. Son visage livide semblait figé par la terreur la plus abjecte, et la pièce puait le sang coagulé. La cause de la mort n'était pas difficile à deviner, bien qu'elle soit des plus singulières : Harper avait été mordu par plusieurs assaillants. Des morceaux de chair avaient été arrachés et les vilaines blessures suintaient encore, même plusieurs jours après. Ses organes génitaux avaient aussi été arrachés.



DES MOTS POUR LE DIRE

Vous trouverez ci-dessous une liste de mots que le gardien pourra utiliser à loisir pour décrire l'indescriptible dans le Mythe de Cthulhu. N'importe quel dictionnaire des synonymes sera également une source intarissable de vocabulaire. Rappelez-vous que les adjectifs sont vos meilleurs alliés.

abandonné abject aberrant abominable abscons absurde abyssal acide acidulé âcre adipeux affreux agglutinant agité agressif aigre alambiqué aliéné alléchant amalgamé ambigu amer amorphe amphibie anarchique ancien anéanti anémique angoissé angulaire animal animé annihilé anormal antédiluvien anthropomorphe anxieux apathique aquatique arachnoïde arbitraire arraché arthritique arythmique assombri assourdissant asymétrique atroce attardé avachi avarié aveuglant aveugle aviaire avide avili bancal barbare barbelé barbouillé bariolé bavard baveux béant bêlant bestial beuglant bifide bilieux biomécanique bizarre blafard blasphématoire blême boiteux bossu boueux bouillonnant bourdonnant boursouflé bovin brillant bruissant brûlant brumeux bruni brutal bulbeux cadavérique caillé calcifié cancéreux canin cannibale caoutchouteux captif caquetant carié carnassier carnivore cartilagineux caustique cendreux changeant chaotique charnel charnu chatoyant chauve chitineux cinglant cireux cliquetant cloqué clownesque collant colossal confus congelé conique contaminé contracté convulsé coriace cornu corpulent corrompu corrosif corrupteur cramoisi craquelé crasseux crayeux crémeux cristallin croassant crochu cruel cuisant cyclopéen cylindrique damné débauché décapité décérébré déchiqueté déchirant déchu décomposé décrépit défiguré déformé dégénéré dégoulinant dégoûtant dégradé délirant démantibulé démembré dément démoniaque dentelé dépouillé dépravé dérangé désagrégé désarticulé désaxé déséquilibré désordonné désossé desséché détestable dévergondé déviant diabolique difforme diffus dilaté discordant disgracieux dissonant dissous distordu doucereux douloureux douteux éblouissant ébouillanté écailleux écarlate éclaboussé éclatant éclaté écœurant écorché écrabouillé écrasé écumant édenté effervescent effrayant élargi élastique électrique électronique éléphantesque émacié embaumé empoisonné endiablé énigmatique englouti engourdi engourdissant énorme enraciné enragé enrhumé ensanglanté envahi envahissant enveloppante épais éparpillé épicé épineux éploré épouvantable étouffant étouffé étourdissant étrange étranglé évanescent évasif éventré éviscéré exagéré explosif exsangue extenué fabuleux fanatique fané fangeux fantasmagorique fantastique fantomatique farouche fécond félin fermenté fétide fibreux fielleux filandreux flagorneur flasque flegmatique flétri flexible flottant fluctuant fluide fluorescent forcené fou foudroyant fouisseur fourmillant fracturé fragmentaire frémissant frétillant froissé fuligineux fulminant fumant funeste furieux fuyant gangréneux gargantuesque gazeux géant gélatineux gelé gélifié gémissant géométrique gibbeux gigantesque givré glacé glissant globuleux gluant glutineux gonflé gracile graisseux griffu grinçant grippé grisâtre grondant grossier grotesque grouillant haineux hallucinant hanté hideux hivernal horrible horrifique huileux hululant humide hurlant hybride hypnotisant iconique idiot ignoble ignominieux illogique immatériel immense immolé immonde immoral immortel impalpable impie impitoyable impur incandescent incohérent incolore incomparable incompréhensible incomplet inconcevable incongru inconnu increvable indécent indicible indigeste indistinct infâme infatigable infecté infectieux infernal infini infortuné inhumain innommable inorganique insaisissable insectoïde insensé insipide insomniaque insondable insoutenable instable insupportable intemporel interminable interné intimidant intolérable invisible iridescent irascible irradié irrationnel irrégulier irréversible irritant jaillissant jaunâtre lancinant larmoyant lascif lépreux léthargique lézardé libidineux liquéfié livide luisant luminescent lumineux lunatique luxuriant macabre maculé magnétique malade maladif malfaisant malformé malléable malodorant malséant malveillant massacré massif maudit mauvais mécanique membraneux menaçant méphitique métallique métamorphosé méthodique meurtrier minéral miroitant moiré moisi moite momifié monstrueux monumental moqueur morbide mortel mortifiant moussu multicolore mûr murmurant musculaire mutilé myope mystérieux nauséabond nébuleux nécrophile négligé nerveux névrosé nocif noir nuisible obscène obscur obsédé obséquieux occulte océanique odieux odorant ondoyant opaque ophidien organique osseux oublié ovale païen pâle palpitant pantelant parasitaire parcheminé parfumé pâteux perfide perforé pernicieux pervers pestiféré pestilentiel phosphorescent plastifié plissé pointu poisseux porcin poreux possédé pourri pourrissant poussiéreux préhensile préhistorique primitif prodigieux profané protoplasmique protubérant psychotique puant pulsant purulent pustuleux putréfié putride raboteux radioactif rampant ranci rauque ravageur rayé rayonnant rêche rectangulaire réfléchissant repenti repoussant répréhensible reptilien répugnant répulsif resplendissant réticent révoltant ricanant ridé rigide rompu rougeoyant rugueux rutilant sacrifié sacrilège sali sanglant sanguin sanguinolent satanique saumâtre sauvage scabreux scarifié schizophrène scrofuleux séché sectionné sépulcral servile sibyllin sifflant silencieux simiesque singulier sinistre sinueux sirupeux solennel solidifié sombre sordide souillé souriant spectral sphérique spongieux squameux squelettique stagnant stupéfiant submergé suintant suffocant sulfureux supplicié suppurant surnaturel taché taciturne tari tatoué tentaculaire terreux terrible tonitruant tordu torturé touffu tourbillonnant tourmenté toxique translucide transparent transpirant tremblant trempé triangulaire tubulaire tumultueux turbide turbulent turgescent ultime vague vampirique vaporeux vaseux vaste végétal veineux vénéneux venimeux ventripotent verdâtre véreux verruqueux vibrant vicieux vil vipérin viral visqueux vitreux vivide volant volumineux vomitif xénophobe zébré

ANNEXE III

De la mortalité et de l'immortalité des êtres et des races du Mythe

OU

QUAND CE QUI N'EST PAS MORT PEUT REPOSER ÉTERNELLEMENT ALORS QUE LA MORT MÊME PEUT MOURIR

En raison de la nature surnaturelle de la plupart des races et êtres du Mythe de Cthulhu, leur âge ou leur durée de vie peut parfois être difficile à deviner. Peu d'entre eux sont réellement immortels, et même les Grands Anciens viendront à disparaître. Les seuls assurés d'exister jusqu'à la fin des temps sont les Dieux Extérieurs, forces essentielles de notre univers.

Les races humanoïdes, comme les Tcho-Tchos, les Hommes-Martes ou les Hyperboréens, ont une espérance de vie normale de 70 à 100 ans (voire un peu plus longue pour leurs sorciers ou chamans). Les races anthropomorphiques, telles que Profonds, Voormis, Xotl', Mi-Go, Peuple Serpent, Wendigos, Habitants des Sables, Goules, sont des entités à la durée de vie plus longue, allant de 300 ans à un millénaire. D'autres créatures monstrueuses, telles que Chthoniens, Shoggoths, Larves stellaires, Frères de Chaugnar Faugn, peuvent vivre de 10 000 à 50 000 ans. Les races extraterrestres, telles que Mi-Go, Shantaks, Yaddithiens, Byakhee, Voyageurs, Shans, Anciens, et Nioth-Korghai vivront probablement de 5 000 à 25 000 ans. Des races immatérielles, comme les Vampires de feu, Couleurs, Chevaux de l'invisible, S'glghuoians, Lloigor et Adumbrali pourraient vivre plus de 100 000 ans. Les races d'autres dimensions, telles que Sombres rejetons, Chiens de Tindalos, Traînards dimensionnels, pourraient eux aussi exister durant plus de 100 millénaires. Des créatures magiques ou originaires des Terres oniriques, comme les Gugs, les Zoogs, les Gnomes de Goatswood, les Chakotas, les Rampants, les Chasseurs spectraux, les Deshs, peuvent nous sembler immortels, à nous pauvres humains, mais ils disparaîtront un jour. Certaines espèces ont la capacité, parfois magique, d'entrer en hibernation durant des siècles, ce qui leur permet d'allonger d'autant leur durée de vie. Le Peuple Serpent et les Nioth-gorkhais sont les plus évolués dans cette catégorie. D'autres voyagent dans le temps ou projettent leur esprit dans des corps d'emprunt, ce qui leur permet d'exister à travers les siècles. La Race supérieure de Yith emploie ces méthodes avec succès. Des individus parviennent à utiliser la magie ou des technologies extraterrestres pour prolonger leur vie au-delà des limites de leur race, tandis que certaines déités du Mythe peuvent accorder leurs faveurs à des serviteurs zélés.
Des entités uniques, comme les Grands Anciens et les Dieux Très anciens, vivent durant des temps indéfinissables.



ANNEXE IV

Créer des monstres originaux

OU

QUELQUE CHOSE DE BIZARRE S'AVANCE PAR ICI

Les films fantastiques, d'horreur ou de science-fiction, la télévision, les livres, sont autant de sources d'inspiration pour présenter de nouveaux monstres effrayants aux joueurs. Le gardien peut même mettre en scène son monstre préféré face aux investigateurs intrépides. Avec un peu d'imagination, le gardien peut faire entrer dans son histoire toutes les horreurs qu'il souhaite. La façon la plus simple de créer un nouveau monstre est de trouver une entité déjà existante, et de partir de cette base. Prenons par exemple les Cénobites démoniaques de Clive Barker, la déesse Fendahl du Docteur Who et les créatures extraterrestres des films Alien.

Les Cénobites démoniaques de Clive Barker seraient des serviteurs du dieu Léviathan (qui pourrait être aussi bien une entité à part entière qu'un Avatar de Yog-Sothoth, voire Azathoth lui-même). Les Cénobites commencent avec des caractéristiques humaines. On leur ajoute des armes tranchantes et de la CON pour leur donner plus de puissance. Leur harnachement de cuir leur procure un seul point d'armure, mais des défenses naturelles contre les dommages, comme une résistance élevée à la douleur, pourraient leur ajouter 1 ou 2 points d'armure. La plupart des Cénobites ne connaissent rien à la magie, mais certains pourraient lancer des sorts causant des souffrances insupportables. Un Cénobite particulièrement puissant pourrait connaître le sort pour invoquer Léviathan. Les Cénobites causeraient des pertes de Santé Mentale de 0/1D4, ou 0/1D6 si les investigateurs savent qu'ils étaient auparavant des êtres humains.

Léviathan, le dieu géométrique des Cénobites, pourraient être basé sur Yog-Sothoth ou Daoloth. Il faudrait lui ajouter cette étrange attaque de Lumière noire, qui serait peut-être comparable à une attaque mentale, ou qui pourrait transformer ses victimes en Cénobites. Seul le gardien en connaîtrait les effets exacts. Comme il ne semble pas avoir d'autre forme d'attaque, la Lumière noire devrait être particulièrement puissante. Son apparence métallique lui confère probablement une armure très élevée, au moins 25 points. Les sorts n'ont pas vraiment d'importance pour Léviathan. Léviathan causerait une perte de Santé Mentale de 1D8/1D20 en raison de son apparence d'énorme forme géométrique en lévitation (peut-être que la Lumière noire causerait une perte de 5/1D100).

Le Fendahl du Dr Who serait un Dieu Extérieur avec une race de serviteurs. La déité dévoreuse de mondes aurait des caractéristiques humaines, avec des niveaux élevés en POU et CON. Elle pourrait aussi apparaître sous la forme d'un ver gigantesque, pour lequel il faudrait aussi établir les caractéristiques. Elle aurait une attaque au toucher et par le regard, qui transformerait ses victimes en serviteurs (probablement avec test en opposition de POU contre POU). Le Dieu Extérieur serait immunisé contre toutes formes d'attaques physiques, mais sa seule faiblesse serait le gros sel, qui lui causerait le double de dommages, par exemple s'il est chargé dans un fusil à pompe. N'importe quel sort lui conviendrait, à la convenance du gardien. Fendahl, sous sa forme humaine, causerait une perte de 1D10 points de Santé Mentale, mais 4/1D20 dans sa forme de ver géant.

Pour ses serviteurs, les vers géants, on pourrait utiliser les caractéristiques des Yuggs, en doublant leur CON de (2D6+6)x5 (2D6+6)x10. Ils seraient plutôt lents avec une vitesse de 4. Ils auraient deux attaques spéciales : paralysie (POU contre POU pour se libérer de l'emprise mentale de la créature) et drain de POU (peut-être 1D10x5 par tour). Les serviteurs seraient immunisés contre toute attaque physique, mais le gros sel tiré par un fusil leur causerait le double des dommages. Ils connaîtraient le sort Appeler Fendahl. La perte de points de Santé Mentale serait de 1D6/1D10.

Les créatures des films Alien* seraient une race de serviteurs inférieurs, tandis que leur reine serait une Entité Unique, ou peut-être un Grand Ancien. Les caractéristiques de la race insectoïde de Yaddith seraient utilisées pour les serviteurs, en ajoutant probablement 1D6x5 aux caractéristiques FOR, CON, TAI et DEX. INT et POU resteraient les mêmes. Comme armes, ils auraient des griffes particulièrement tranchantes, des queues perforantes et des crachats d'acide. Comme ils sont vraiment résistants dans les films, une armure chitineuse de 10 points serait appropriée. Ils sont aussi très rapides, avec un mouvement de 10, et très agiles, avec de bonnes compétences esquive, sauter et discrétion (au moins 75% dans chacune). Ces serviteurs n'utilisent pas de sorts, donc ce n'est pas la peine de s'en préoccuper. Comme ils sont incontestablement monstrueux, la perte de points de Santé Mentale serait de 0/1D8 quand on les aperçoit, et 1D8/1D20 pour la reine.

Dans *L'Appel de Cthulhu*, le gardien a tout le loisir de créer et de terroriser. Amusez-vous et soyez créatif.

* L'auteur, Chaosium Inc. et les Éditions Sans-Détour respectent les droits individuels des individus et des corporations qui possèdent ces créatures. Nous les utilisons ici uniquement à titre d'exemple et sans intention de nuire à leurs droits d'auteur.

ANNEXE V

Les Contrées du Rêve

LES TERRES ONIRIQUES

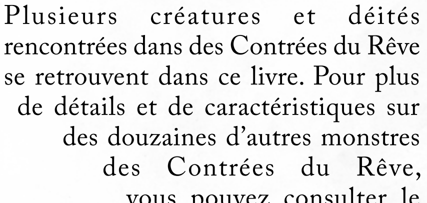
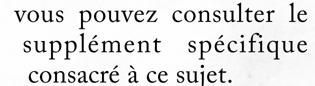
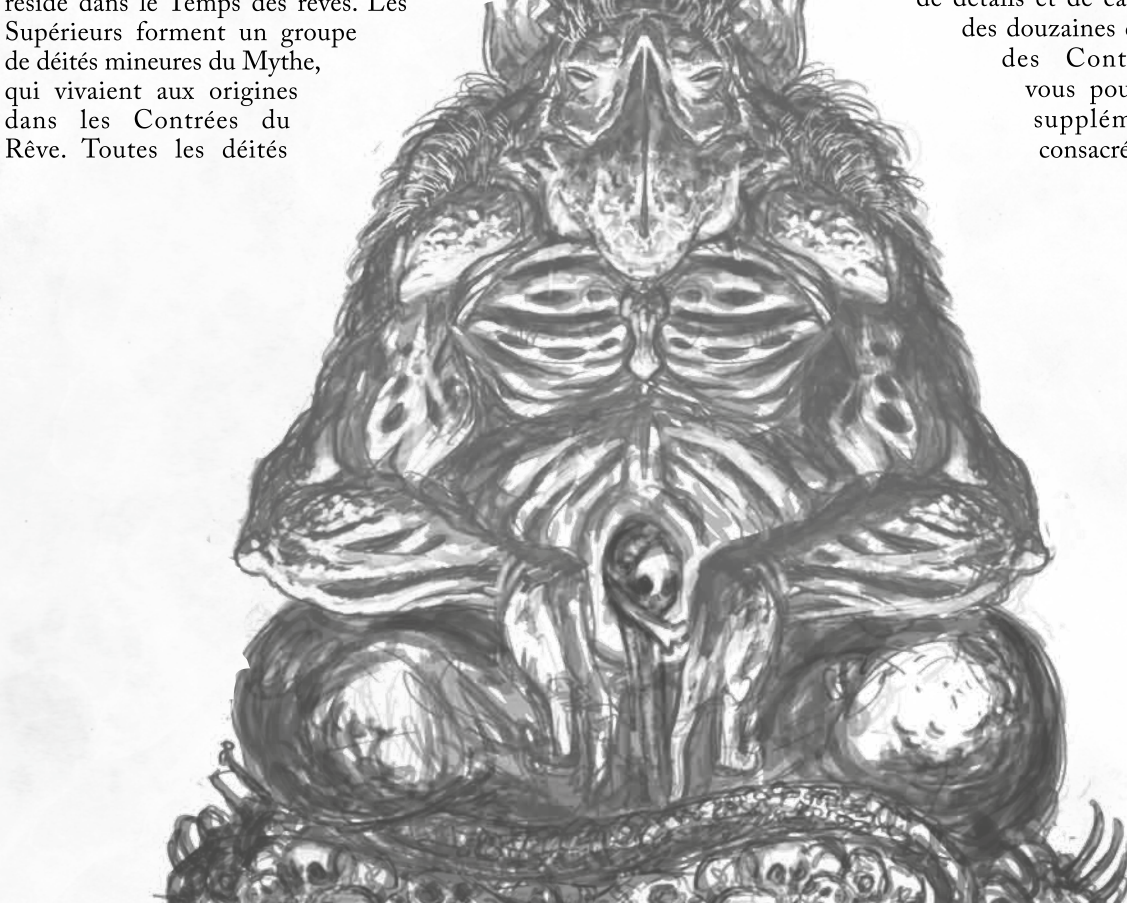
OU DORMIR, AU RISQUE DE RÊVER

Les Contrées du Rêve sont un royaume fantastique et parfois terrifiant au-delà du monde matériel de la réalité. Il semble possible d'y voyager sous forme astrale ou onirique, libéré de sa forme physique. Il existe une multitude de royaumes différents et pourtant interconnectés. Par exemple, les Mi-Gos ont leurs propres Contrées du Rêve, sous la forme du Temps des rêves connu des Aborigènes. Il y a aussi un royaume cauchemardesque, où les Xothans endormis se retrouvent, ainsi que les terres de Pegana… Ces endroits sont écrits le plus souvent comme les « royaumes supérieurs ».

Certains dieux et créatures vivent constamment dans ces royaumes supérieurs, mais la plupart résident dans les royaumes matériels et visitent occasionnellement les Contrées du Rêve. Parmi ceux-là, on retrouve Bokrug, Oorn et Ghadamon, trois Grands Anciens, qui vivent dans les Contrées du Rêve de la Terre, et Kurpannga, un Grand Ancien qui réside dans le Temps des rêves. Les Supérieurs forment un groupe de déités mineures du Mythe, qui vivaient aux origines dans les Contrées du Rêve. Toutes les déités des différents royaumes supérieurs ont la capacité d'entrer dans le monde matériel, par contre les autres races et créatures inférieures n'en sont pas toutes capables, de même que les créatures du monde éveillé ne peuvent pas toutes pénétrer dans les Contrées du Rêve. Il existe bien sûr des sorts et des portails qui permettent de voyager entre le monde matériel et les royaumes supérieurs.

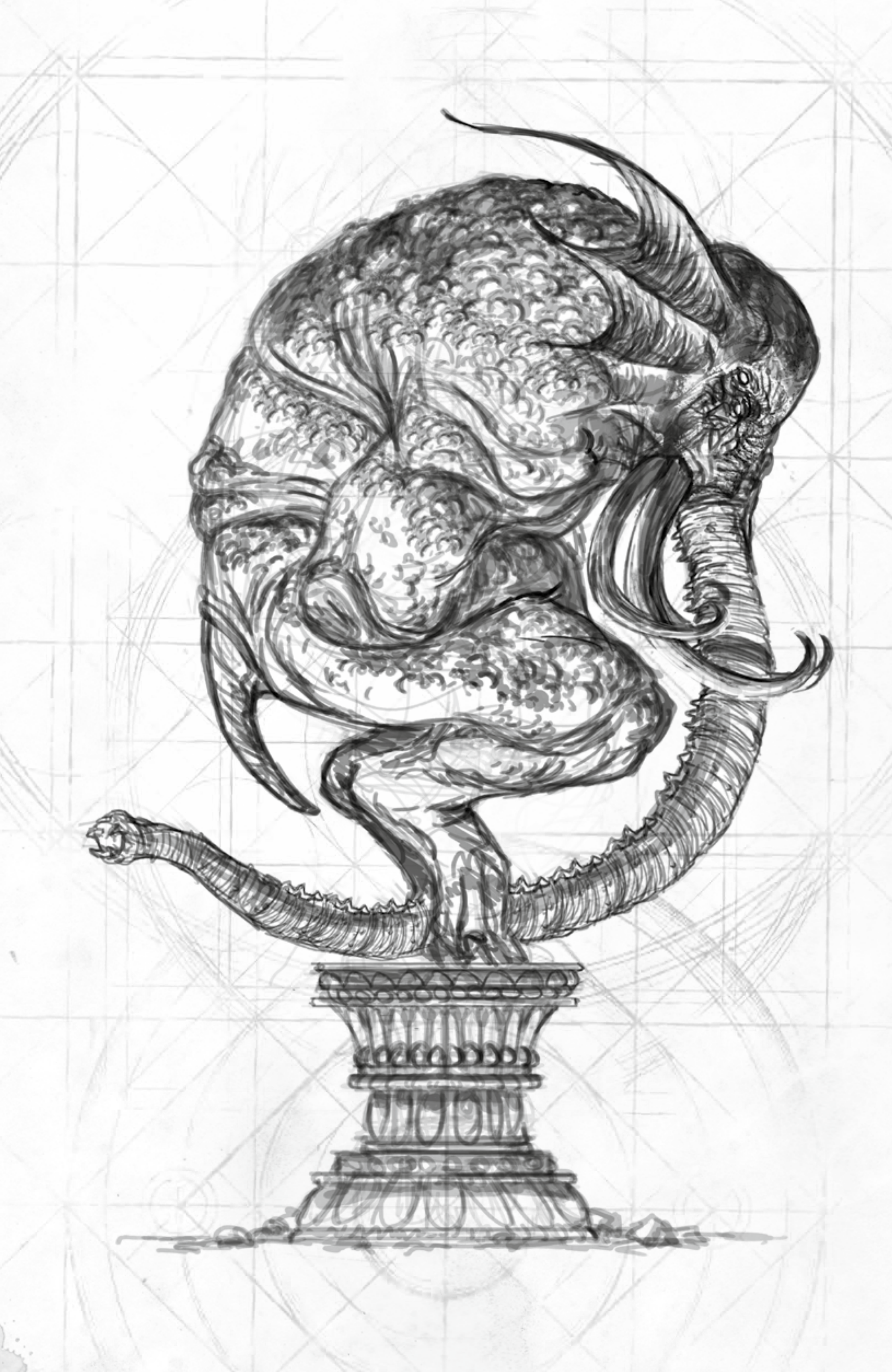
Comme les royaumes supérieurs sont aussi nombreux et différents que les mondes matériels, le gardien est libre d'inclure, de modifier et de développer ce qu'il souhaite dans les Contrées du Rêve. Peut-être que le pays d'Oz est l'un des royaumes supérieurs ? Nous savons que Dorothy l'atteint durant ses rêves. Peut-être que les enfers et les paradis de différentes cultures sont reliés au sein des Contrées du Rêve ? Pourquoi ne pas y retrouver le Pôle Nord du Père Noël, avec ses rennes volants et ses bonhommes de neige parlants ? Peut-être que Petit Papa Noël est en fait un Grand Ancien. Il est certain que la plupart des dieux et des créatures enchantées des premières mythologies se retrouvent dans les Contrées du Rêve et que les Supérieurs ont été la source d'inspiration de la plupart des déités terrestres. Le gardien peut être aussi malicieux que sombre en décrivant ces royaumes fantastiques des Contrées du Rêve. C'est idéal pour mettre en scène des créatures mythologiques ou de conte de fées, à jeter en pâture aux investigateurs (appelés en l'occurrence des rêveurs dans les campagnes se déroulant dans les Contrées du Rêve). Si le gardien souhaite mettre un peu de fantaisie dans sa campagne de *L'Appel de Cthulhu*, c'est l'endroit rêvé.

Plusieurs créatures et déités rencontrées dans des Contrées du Rêve se retrouvent dans ce livre. Pour plus de détails et de caractéristiques sur des douzaines d'autres monstres des Contrées du Rêve, vous pouvez consulter le supplément spécifique consacré à ce sujet.

Index des blasphèmes

INDEX DES TEXTES DE SIR HANSEN POPLAN



Nom ....

Description ....

....

....

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

POINTS DE VIE 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences ....

....

....

....

....

....

Sortilèges ....

....

....

....

....

....

POINTS DE MAGIE 01 02 03 04
05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88
89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

L'Appel de Cthulhu 7e édition

Fiche de créature

IMPACT		CARRURE	
ARMURE		PERTE DE SAN	

Arme	Comp	Dég
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....

Possessions ....

....

....

....

....

Serviteur n°1

Nom ....

IMPACT		CARRURE	
ARMURE		PERTE DE SAN	

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

POINTS DE VIE 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Arme	Comp	Dég
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....

Compétences ....

Points de magie

Sortilèges ....

....

Possessions ....

....

Serviteur n°2

Nom ....

IMPACT		CARRURE	
ARMURE		PERTE DE SAN	

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

POINTS DE VIE 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Arme	Comp	Dég
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....

Compétences ....

Points de magie

Sortilèges ....

....

Possessions ....

....

Serviteur n°3

Nom ....

IMPACT		CARRURE	
ARMURE		PERTE DE SAN	

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

POINTS DE VIE 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Arme	Comp	Dég
....	..........%	....
....	..........%	....
....	..........%	....

Compétences ....

Points de magie

Sortilèges ....

....

Possessions ....

....


L'Appel de
CTHULHU
Septième édition